Repose Sans Paix

We are LEGION

Une Campagne Complète et des Suppléments de Règles





SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
Ltd NOTTINGHAM



Campagne et Notes originales : Carl Sargent

Création : Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Paul Hargreaves, Derrick Norton, Lewis Page, Philip Wells

Couverture : John Blanche

Plans et Cartes : Charles Elliot, H

Illustrations intérieures : Tony Ackland, Dave Andrew, Paul Bonner, Mark Cordory, Jes Goodwin, Tony Hough, Martin McKenna, Russ Nicholson, Jamie Sims, Kevin Walker

Une production de GAMES WORKSHOP STUDIO

EDITION FRANCAISE par JEUX DESCARTES

Traduction : LizKer

Collection dirigée par : Henri Balczesak,

Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen et de la SARL In Edit,

Relecture : Dominique Balczesak.

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :
Jeux Descartes (Warhammer JRF) - 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15
en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sous licence de GAMES WORKSHOP Ltd.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal Mars 1991
ISBN : 2-7408-0008-8

Sommaire

La Campagne Repose Sans Paix

La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Combat et Magie dans le Monde de Warhammer

Introduction

Contenu de ce Livre

Ce volume se compose de deux sections distinctes : une *Section Campagne* et une *Section Combat et Magie*, les deux étant parfaitement compatibles avec le système de règles de **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**.

La *Section Campagne* ne concerne que les Maîtres de Jeu. Si vous souhaitez interpréter un Personnage-Joueur dans la campagne **Repose Sans Paix**, ne lisez pas cette partie, car cela ruinerait le potentiel de plaisir et de tension des aventures. Les éléments de la campagne sont intégralement décrits par la suite et des informations supplémentaires vous sont fournies, vous permettant de créer un lien entre ces aventures. Vous pouvez aussi, si vous le souhaitez, les utiliser en aventures indépendantes ou les insérer dans des campagnes **WJRF** existantes.

La *Section Combat et Magie* peut être consultée par les MJ comme par les joueurs et contient de nombreuses règles inestimables :

— *Cent Fois sur le Métier...* est une importante aide de jeu qui facilite la direction des campagnes, le MJ pouvant expliquer en détail comment les PJ progressent dans leurs carrières, apprennent des compétences et se développent en termes de jeu. Un exemple de PNJ montre comment le développement des PJ peut servir de tremplin pour des rencontres basées sur l'interprétation.

— *Les Conseils du Maître d'Armes* contient des règles de combat nouvelles et revues qui rendent les combats plus rapides et plus réalistes ; leur conception et leur développement reposent sur les bases établies par le livre de règles **WJRF**.

— *Arcanes Dévoilées* détaille de nouveaux sorts de Magie de Bataille à l'intention des Sorciers et autres spécialistes.

— *La Magie Druidique* fournit un grand nombre de nouveaux sorts destinés aux Druides.

— *Les Enchantements de L'Empire* décrit des fournées de nouveaux objets magiques pour **WJRF**.

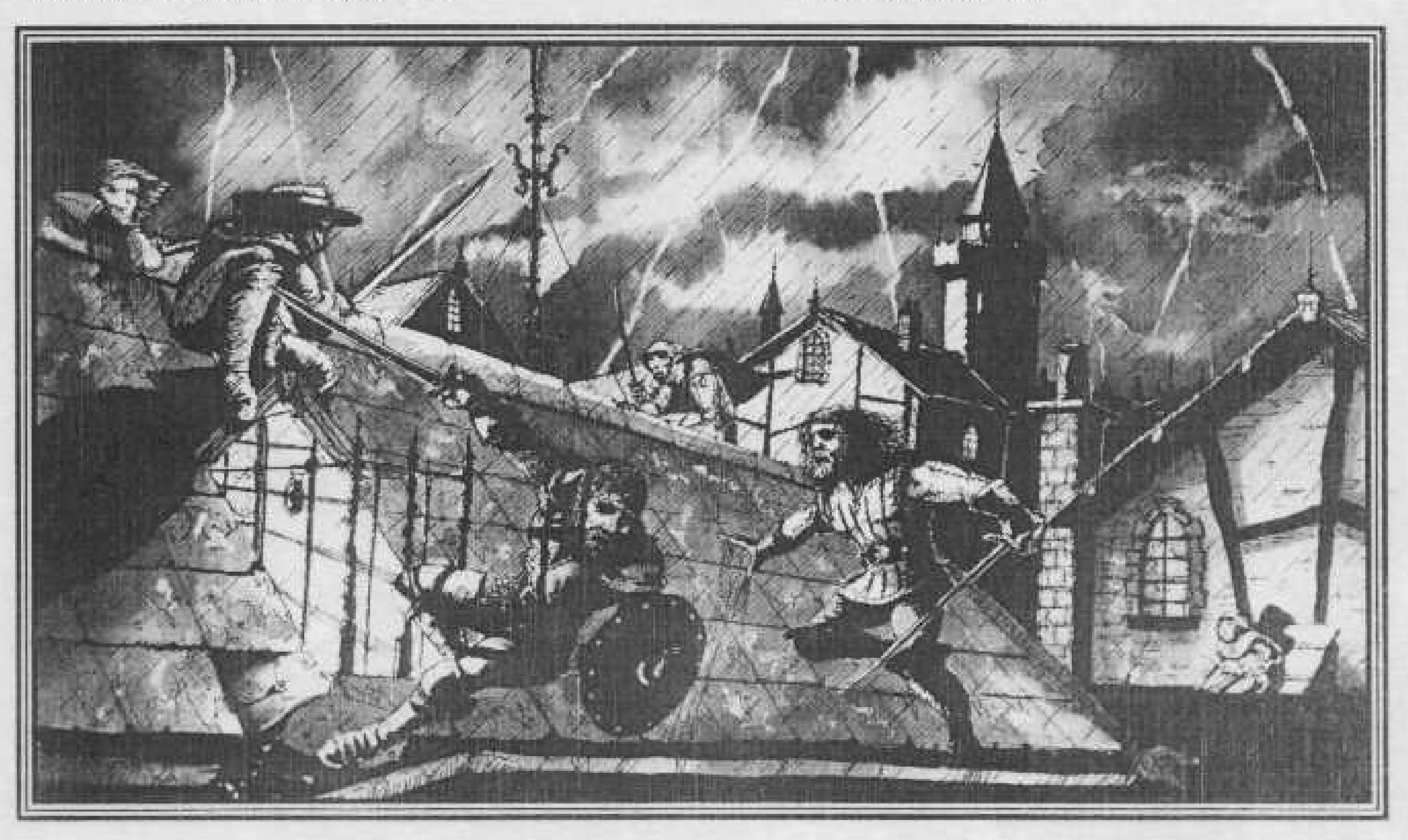
Les Aventures de la Campagne

Les éléments de cette campagne peuvent être employés de trois façons différentes.

1. *En mini-campagne indépendante* : les aventures peuvent être reliées et menées en tant que campagne **Repose Sans Paix**.
2. *En livre de référence pour la campagne de* **L'Ennemi Intérieur** : les rencontres et les aventures peuvent être extraites et intégrées dans la campagne de **L'Ennemi Intérieur**.
3. *En série d'aventures et de rencontres indépendantes* : les aventures et les rencontres individuelles peuvent être extraites et jouées indépendamment, ou insérées dans des campagnes existantes.

Les aventures individuelles sont les suivantes :

Nuit de Sang
Sur la Route
Eurêka !
Une Nuit Agitée aux Trois Plumes
L'Affaire du Joyau Caché
Le Rituel
Hantée par une Horreur
Les Raisins de la Colère



Carte de la campagne

Château des Flèches Noires

Les Collines Hurlantes

Schwarzmark

Les Lances Croisées

Turmgever

La Route Altdorf Middenheim

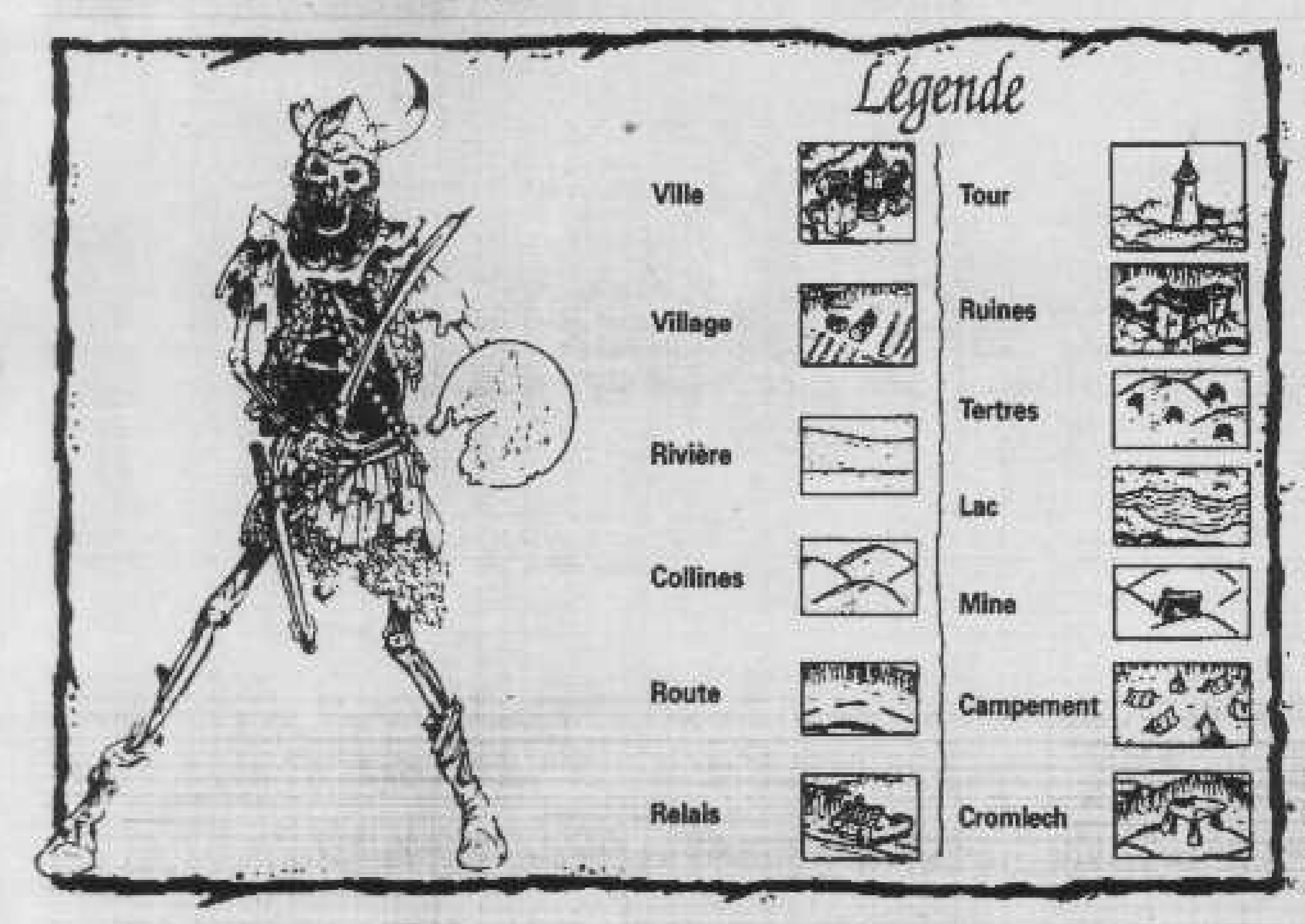
Delberz

Mittelmund

Nord

0 Km 8

La Grande Forêt



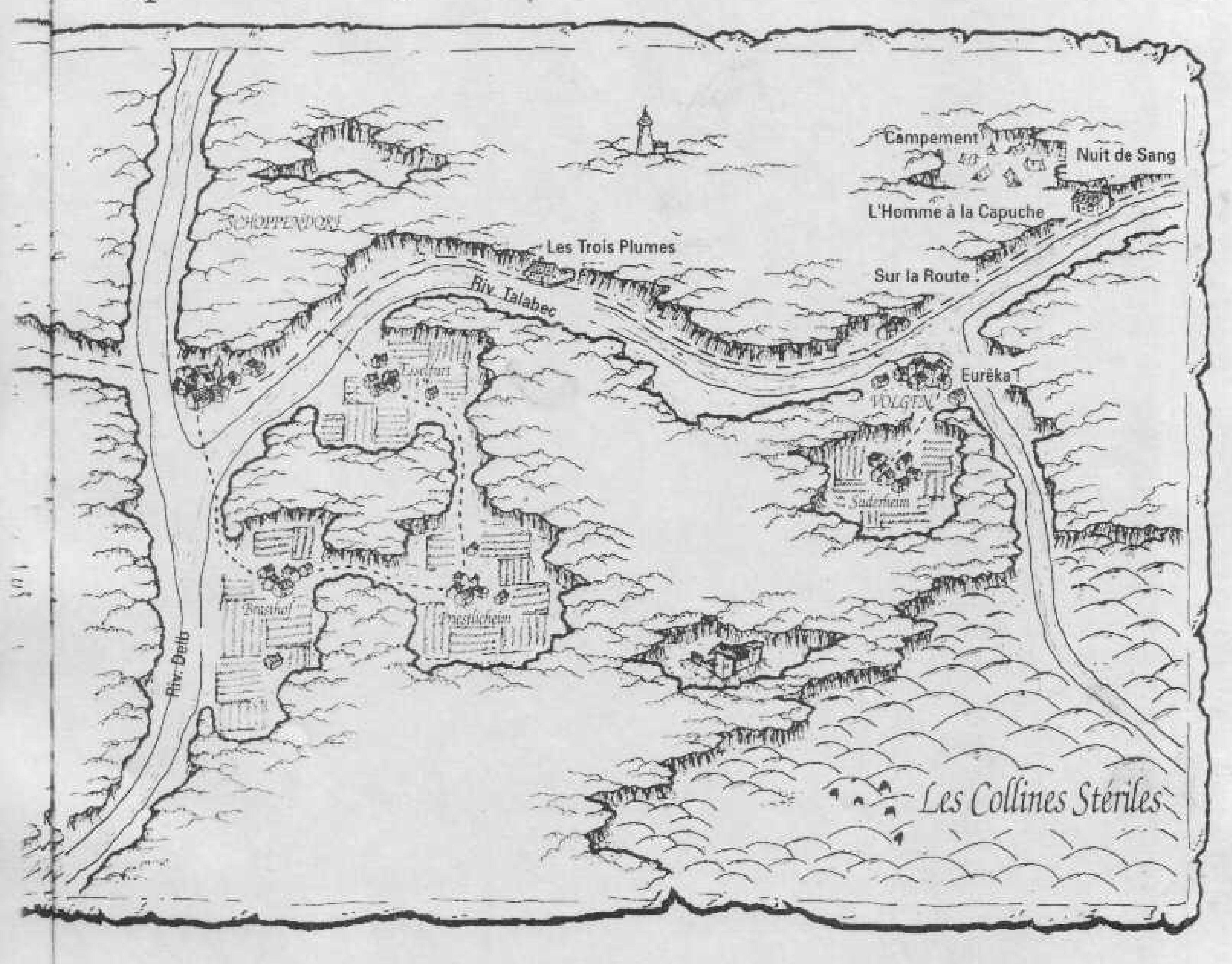
Chaque aventure est un épisode complet que l'on peut traiter comme une rencontre indépendante. Ce format facilite la tâche du MJ qui souhaiterait se servir de certains éléments dans ses propres campagnes. Faire jouer ces aventures indépendamment devrait être la simplicité même !

La dernière aventure, *Les Raisins de la Colère*, peut, de la même façon, être jouée en aventure indépendante, mais fournit aussi une excellente transition entre **Mort Sur le Reik** et **Le Pouvoir Derrière le Trône**, de la campagne de **L'Ennemi Intérieur**.

Chaque aventure est précédée de *notes de campagne* qui fournissent le schéma de l'intrigue et des indications supplémentaires permettant l'intégration dans les campagnes de **L'Ennemi Intérieur** et **Repose Sans Paix**.

La carte ci-dessus donne une idée générale du lieu où se déroule la campagne **Repose Sans Paix** ; elle vous permet aussi de localiser précisément toutes les aventures. Celles-ci se situent brièvement comme suit :

Repose Sans Paix



Nuit de Sang : Le relais de L'Homme à la Capuche.
Sur la Route : La route située au nord de la ville de Volgen.
Euréka : La ville de Volgen.
Une Nuit Agitée aux Trois Plumes : Le relais des Trois Plumes.
L'Affaire du Joyau Caché : Le relais des Lances Croisées.
Le Rituel : La ville de Delberz.
Hantée par une Horreur : La ville de Delberz.

Comme vous pouvez le voir, les aventuriers devront se déplacer d'est en ouest au cours de la campagne. Et une fois à Delberz, il sera facile de les convaincre de se rendre à Altdorf, où vous pourrez commencer la **Campagne de l'Ennemi Intérieur**, si vous désirez poursuivre cette série de scénarios avec ce groupe de personnages.

Un certain nombre d'autres lieux figurent sur la carte ; ils n'ont pas de lien avec **Repose Sans Paix**, mais ils sont parfaits pour des intrigues supplémentaires. Vous devrez bien évidemment concevoir ces scénarios par vous-même, mais nous vous donnons ici quelques suggestions.

Les ruines au sud de Suderheim constituent un repaire idéal pour une énorme créature terrifiante qui a systématiquement massacré les villageois des environs — l'idéal serait une Manticore. Ce style d'aventure devrait commencer avec les disparitions mystérieuses de fermiers du coin. Des indices subtils, tels que de petites marques de ponction sur les corps des victimes, devraient permettre aux personnages de comprendre que quelque chose ne tourne vraiment pas rond. Les disparitions devraient devenir de plus en plus fréquentes alors que les PJ se plongeront dans les mystères entourant les ruines et les corps des victimes devraient être découverts dans des états de plus en plus mutilés. Le groupe finira par découvrir la vérité et devra affronter le monstre à l'intérieur des ruines — là où la Manticore est sur son terrain et peut dresser des embuscades.

Les Tertres, les chambres funéraires des Collines Stériles, sont — et c'est vraiment évident — remplis de fantômes. Cette idée s'intègre très bien au thème général de la Campagne **Repose Sans Paix**. Johann pourrait suggérer que son corps pourrait y être enterré et que les personnages devraient aller examiner les lieux. Évidemment, lorsqu'ils atteindront les Tertres, ils trouveront des tombes béantes. Lorsqu'ils entreront (s'ils entrent ?), ils tomberont sur un Nécromant en train de se constituer une armée de Mort-vivants et qui n'est pas très heureux de les voir ; le groupe devra affronter les Squelettes qui surgissent du sol, à ses pieds, pendant que le Nécromant tentera de s'enfuir.

Les autres lieux, comme le Cromlech (la structure de type Stonehenge au nord des Lances Croisées) et le Lac, peuvent servir de la même façon. Ces mini-aventures devraient pouvoir facilement être mises au point par douzaines ; comme tout ce que contient ce livre, elles pourront servir en interlude dans vos propres campagnes, ou comme des éléments des campagnes de **L'Ennemi Intérieur** ou **Repose Sans Paix**, et même aussi en aventures totalement indépendantes, à votre guise.

Extension de la Campagne de L'Ennemi Intérieur

Pour les MJ qui souhaiteraient inclure certaines ou toutes ces aventures dans la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, les notes de campagne précédant chaque aventure donnent une sélection d'emplacements optionnels. Grâce à ces choix, le MJ peut pourvoir à l'amélioration de l'expérience et des compétences des aventuriers, quelle que soit leur situation dans la campagne et quelles ques soient les routes de voyage suivies. Ce dernier point est important, particulièrement pour les joueurs de **Mort Sur le Reik** — une aventure qui accorde une grande liberté de mouvement — et rend nécessaire de pouvoir disposer d'un grand choix d'emplacements pour les aventures de ce livre.

Les Raisins de la Colère est un cas particulier. Cette aventure longue et détaillée a été spécifiquement située au sud de Middenheim, pour être jouée après **Mort Sur le Reik** et avant **Le Pouvoir Derrière le Trône**, mais avec un peu d'ingéniosité, elle peut être transplantée n'importe où ailleurs.

De nombreux MJ s'interrogeront sur les récompenses en Points d'Expérience (PE) de ces aventures supplémentaires. Ils peuvent s'inquiéter, si les PJ en jouent un grand nombre ou toutes, de les voir devenir trop puissants pour s'attaquer aux aventures de **L'Ennemi Intérieur**. Vous pouvez résoudre ce problème de maintes façons, dont voici quelques suggestions.

— des rencontres "mineures" (avec des Hommes-bêtes des forêts, des bandits, etc.) peuvent être supprimées des aventures présentées ici ou dans **L'Ennemi Intérieur** si elles ne sont pas essentielles à l'histoire. Cela permet de réduire la distribution de PE tout en maintenant la richesse de l'intrigue.

— Les récompenses en PE peuvent être légèrement réduites (mais très légèrement — au maximum une réduction de 20%).

— N'oubliez pas que les PJ morts ne reçoivent plus de PE (et dans un monde aussi dangereux, il peut arriver des accidents tellement bizarres).

— Limitez soigneusement les disponibilités de récompenses magiques.

— Encouragez les PJ à choisir des carrières qui demandent beaucoup de PE pour les achever. Par exemple, devenir un Assassin est une option *fantastique* pour un Chasseur de Primes bien entraîné. Il ne faut que 4000 PE environ pour achever le cheminement de carrière ! Ce type d'option vous évite le problème du PJ surchargé de PE qui devient Batelier-Médecin-Ovate.

— Renforcez les ennemis des aventures de **L'Ennemi Intérieur** afin qu'ils soient au niveau des PJ. Vous pourriez ajouter une paire d'Hommes-bêtes ici ou là, augmenter le nombre de Mutants du Chaos de un ou deux, etc.

Ce ne sont là que quelques idées ; vous êtes libre d'inventer les vôtres. Ce problème connaît énormément de solutions !

Lorsque vous utilisez ces aventures dans le cadre de la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, vous pouvez vouloir en modifier légèrement le fond, en particulier en ce qui concerne les cultes du Chaos. De même que la localisation géographique est restée imprécise (bien que des options aient été indiquées), aucune suggestion précise n'est indiquée pour de telles modifications. Vous pouvez enrichir les intrigues données en impliquant des cultistes figurant dans la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, la Main Pourpre ou le Sceptre de Jade, par exemple. Vous pouvez aussi souhaiter maintenir une nette séparation entre ces aventures et l'histoire principale afin d'éviter des confusions inutiles. Nous ne voulons pas limiter les possibilités en détaillant ce domaine ; si vous utilisez ces aventures dans **L'Ennemi Intérieur**, il vous faudra rajouter quelques éléments basés sur le type de rencontre et sur l'introduction.

Repose Sans Paix en Tant que Campagne

Si vous souhaitez faire de toutes ces aventures une série liée, ce volume est une excellente alternative à **L'Ennemi Intérieur**. Il peut aussi être joué en introduction à cette campagne plus importante, puisque les PJ doivent se diriger vers l'ouest et vers un éventuel dénouement à Delberz — et **L'Ennemi Intérieur** commence juste à proximité... Que c'est pratique !

Résumé de l'Arrière-Plan

La campagne **Repose Sans Paix** démarre avec des PJ débutants qui entament leur carrière aventureuse. Ils ont quitté leurs foyers, que l'on suppose être des villages du Reikland, et se dirigent vers l'ouest en direction de Volgen, une petite ville sur le Talabec.

La *Carte de Campagne* situe Volgen et les autres lieux importants de cette campagne.

Leurs poches garnies de quelques sous et pistoles, nos héros bien miséreux approchent et espèrent trouver un lit pour la nuit et du travail à Volgen le lendemain...

Mais les événements les submergent vite et un Fantôme amnésique se met à les importuner, désespérant de découvrir qui il était, qui l'a tué et où se trouve son corps ! Les PJ ont l'occasion d'accumuler argent, trésor et expérience en voyageant avec ce mort sans repos — quelle que soit son identité. Le dénouement de leur quête est une épreuve terrifiante pour leur courage et leur volonté, et ils devront livrer une lutte acharnée pour sauver leur vie et leur santé mentale.

Pour commencer, employez les règles habituelles de génération de personnage débutant. Vous êtes libre de rejeter des possibilités qui semblent inappropriées (par exemple un noble) et de demander au joueur de générer un autre personnage.

Les antécédents, équipements, compétences et profils complets (sans oublier la promotion initiale) devraient être remplis, en utilisant de préférence les feuilles de personnage fournies dans le supplément **PERSONNAGE**.

Il est important que le groupe soit composé d'au moins quatre personnes, mais il serait préférable qu'il y en ait six ; au moins deux devraient être des Guerriers ou des Forestiers. Un Apprenti Sorcier serait très utile, un Filou et un deuxième Lettré équilibreraient l'ensemble.

Vous devrez décider si les PJ se connaissaient avant le début de leurs aventures ; pour la première, il serait plus pratique qu'ils arrivent tous en même temps à L'Homme à la Capuche, la taverne où se déroule l'action. Ils ont pu se rencontrer dans une diligence, ou sur une péniche descendant le Talabec, ce qui leur permettrait de se présenter et de bavarder à loisir.

Les notes de campagne introduisent les aventures et les situent dans le bon contexte, dans le cadre de la campagne **Repose Sans Paix**.

Lisez soigneusement les textes d'introduction et de conclusion avant d'attaquer n'importe laquelle des aventures, car chaque épisode a été écrit en considérant qu'il sera joué isolément (comme expliqué précédemment) et il faudra peut-être modifier les détails de l'introduction, de la disposition et de la conclusion en fonction des spécifications du texte d'introduction ! Les notes permettent aussi de relier les aventures pour former une campagne cohérente.

Résumé de l'Aventure

Dans les notes de campagne, un court résumé de l'aventure mentionne les éléments de l'intrigue et les noms auxquels il est fait référence dans les autres notes de campagne.

Le résumé permet de comprendre plus facilement les notes et donne au MJ une idée des éléments les plus importants de l'aventure qui suit.

Notes de Campagne

Nuit de Sang

Résumé de l'Aventure

Les PJ s'arrêtent dans une auberge au bord de l'eau (ou de la route), dans laquelle le personnel a été massacré par un groupe de cultistes mené par un certain Hans Jinkerst. Les cultistes se font passer pour le patron et le personnel de L'Homme à la Capuche et ils tentent d'empoisonner les PJ, ne souhaitant pas les voir se mettre en travers de leur chemin lorsqu'ils pratiqueront une cérémonie d'évocation de Démon dans un oratoire. Les PJ peuvent rester totalement inconscients de tout cela ou entrer violemment en conflit avec les cultistes.

Notes pour la Campagne de L'Ennemi Intérieur

Rencontre purement accidentelle, L'Homme à la Capuche peut être situé sur le chemin de Weißbruck à Bögenhafen dans **Ombres sur Bögenhafen**. Dans **Mort Sur le Reik**, il peut se trouver pratiquement n'importe où, mais serait particulièrement bien entre Altdorf et Kemperbad. Si vous jouez *Nuit de Sang* avant **Mort Sur le Reik**, vous devriez limiter la somme d'argent dans l'oratoire si vous voulez maintenir les PJ relativement pauvres. Dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**, le long voyage entre Altdorf et Middenheim présente de nombreux lieux adaptés à l'auberge. Il est plus simple de ne pas lier cette rencontre au développement de l'intrigue principale de la campagne. Pour compliquer les choses, vous pouvez faire figurer dans l'oratoire quelques signes secrets ou des symboles magiques d'un des cultes du Chaos de **L'Ennemi Intérieur**, afin d'inquiéter les PJ (ou de créer une diversion). Pour un groupe ayant une légère expérience, vous pouvez renforcer le profil du chef cultiste, Hans Jinkerst.

Notes pour la Campagne Repose Sans Paix

La situation de L'Homme à la Capuche figure sur la *Carte de Campagne*. *Nuit de Sang* peut être joué à peu près tel quel, avec très peu de modifications. Votre travail sera simplifié si les PJ voyagent par la route plutôt que sur l'eau, car, dans le deuxième cas, vous devrez considérer leurs compagnons de voyage ; c'est là une complication ennuyeuse pour une première aventure. Le trésor de l'oratoire ne devrait représenter que 1/5 de l'argent indiqué dans le texte (il devrait contenir : 42 CO, 73 Pistoles et 5 Sous). Vous pourriez avoir des problèmes si les aventuriers ne réalisaient pas qu'il y a là une difficulté sérieuse et s'ils renforçaient leurs questions par la force. Le script suppose qu'ils consomment leur repas, mais il est possible qu'ils défient Hans et ses associés, avançant ainsi le moment du combat. C'est très bien, mais deux points sont importants.

D'abord, Hans Jinkerst devra disparaître lorsque le combat se produira. Il s'enfuira dans la nuit alors que les mutants resteront pour combattre les PJ, empêchant toute poursuite éventuelle. L'intrigue de la campagne sera soutenue si Jinkerst est légèrement blessé avant de s'enfuir. Une légère trace de sang permettra d'envisager de le pister, fait important pour les aventures à venir. Ensuite, les PJ devraient être encouragés à rester à l'auberge pour la nuit s'ils ont tué les mutants. Après tout, ils ont voyagé toute la journée sous une pluie battante et ils devraient être trop fatigués (et choqués) pour continuer. Ils devraient attendre, jusqu'au matin, l'arrivée des Patrouilleurs Ruraux. Si vous ne parvenez pas à les faire rester toute la nuit à l'auberge, faites arriver plus tôt les Patrouilleurs Ruraux !

Le traitement de la fin de *Nuit de Sang* demande quelques légères modifications qui sont parfaitement détaillées dans le texte de liaison entre cette aventure et la suivante, *Sur la Route*. Vous devriez lire aussi ce texte avant d'entamer *Nuit de Sang*.

Achever Nuit de Sang

Dans le cadre de la campagne **Repose Sans Paix**, la fin de *Nuit de Sang* doit être soigneusement traitée. Les Patrouilleurs Ruraux se présenteront à L'Homme à la Capuche comme indiqué, mais ils pourront aborder le problème plus raisonnablement. Si les PJ disposent du corps d'au moins un mutant (ce qui est fort probable), les Patrouilleurs Ruraux recueilleront leurs témoignages puis les laisseront poursuivre leur chemin vers l'ouest. Si les PJ n'ont pas de preuve matérielle de la véracité de leur histoire, le chef des Patrouilleurs Ruraux se lancera dans une longue explication sur l'application rapide de la justice. « *Elle dépend du nombre de personnes qui en ont la charge,* — dit-il, — *et malheureusement il n'y en a pas assez car les salaires sont si faibles et le travail d'un Patrouilleur Rural est si dur...* » Montrez bien que, avec une poignée de pièces d'or, le Patrouilleur Rural oubliera totalement la présence des PJ. Dix CO conviendront parfaitement, mais le Patrouilleur Rural se contentera de 6 CO avec la réussite d'un Test de *Marchandage*. Cette résolution permettra aux PJ de poursuivre tranquillement leur route, ce qui est nécessaire pour les rencontres suivantes. Si vous le souhaitez, le chef des Patrouilleurs Ruraux peut demander aux PJ de se rendre à Volgen afin de déposer un témoignage officiel auprès d'un magistrat local. C'était de toute façon leur destination, mais cela leur donnera une raison concrète pour s'y rendre.



Nuit de Sang

Une Aventure pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**
par Jim Bambra

Illustré par Russ Nicholson

Nuit de Sang est une aventure pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique** adaptée à des Personnages-Joueurs démarrant leur carrière aventureuse.

Cette aventure peut se dérouler en tout endroit situé en bordure d'une route ou d'un cours d'eau et éloigné des grandes villes. Elle permet d'animer un voyage routier ou maritime. Le voyage devrait s'être déroulé sans problème, mais, alors que le soir arrive, un orage explose brusquement. Les aventuriers sont rapidement trempés jusqu'aux os et leur chariot ou leur barge est secoué par le vent, rendant la poursuite du voyage délicate. Malheureusement, L'Empire étant ce qu'il est, il n'est pas prudent d'attendre sur place la fin de l'orage. Des créatures si étranges habitent dans la forêt, et si peu prennent la peine de se protéger du temps.

Il pleut à torrent, les nuages sont sombres et menaçants. Des éclairs marbrent le ciel. Au loin, on discerne le cri étranglé d'une étrange créature. C'est une nuit à rester chez soi, car qui sait ce qui rôde sous les sombres arbres des forêts de L'Empire...

La Chasse

Entre les roulements de tonnerre, on entend des hurlements étranglés. Ils semblent tout d'abord venir de loin, mais il devient vite évident que le bruit se dirige vers les aventuriers. Des Hommes-bêtes et des mutants chassent un cerf dans ce secteur de la forêt.

Si les aventuriers décident de stopper leur voyage, les cris des Hommes-bêtes obliquent droit vers eux au bout d'environ 1/2 heure et se rapprochent à une allure rapide. Les cris cessent brutalement, juste avant d'atteindre les aventuriers, alors que les Hommes-bêtes abattent leur proie ; la forêt n'est alors plus remplie que du bruit de la tempête. Ce n'est qu'une question de temps avant que les Hommes-bêtes prennent conscience de la présence des aventuriers...

Des aventuriers sensibles reprendront leur voyage à ce moment-là. Ceux qui resteront remarqueront des formes étranges à la limite de leur vision. Les Hommes-bêtes et les mutants observeront les personnages pendant quelques minutes et saisiront la moindre opportunité de les encercler. Ils se rueront ensuite à l'attaque. Si les aventuriers décident de se replier, faites-leur tenter un Test d'*Equitation*, de *Conduite d'Attelage* ou de *Potamologie* (selon ce qui est approprié) pour s'échapper. En cas d'échec de ces Tests, ils devront se battre avec les bêtes du Chaos. Si le groupe ne se déplace pas, des attaques similaires se produiront durant toute la nuit.

Les chasseurs du Chaos (deux Hommes-bêtes et quatre mutants) tentent de maîtriser les aventuriers pour en disposer dans leur propre style inimitable.
Les mutants fuiront si les deux Hommes-bêtes sont abattus ou immobilisés, à moins qu'ils ne réussissent un Test de **Cd**.

Hommes-bêtes du Chaos (2)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4/6	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Le premier Homme-bête possède une grosse tête bovine et une peau écailleuse coriace (2 PA sur toutes les parties du corps). Il est aussi sujet à la *Frénésie*. Cela ajoute 1 à tous les dommages qu'il inflige et soustrait 1 à toutes les blessures qu'il encaisse. Au début de l'attaque, il émet un mugissement perçant et charge, sans se soucier de sa propre sécurité. Il est armé d'une épée et combat jusqu'à la mort ou l'immobilisation.

L'autre Homme-bête a de longues pattes de chien (**M** 6). C'est une parodie de forme humaine, avec un long corps émacié surmonté d'une tête de chien surdimensionnée. La créature n'utilise pas d'armes et attaque avec ses crocs acérés.

Mutants du Chaos (4)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Deux des mutants sont armés de dagues et les deux autres de gourdins.

Les quatre mutants ressemblent à des Humains normaux, mais chacun porte une marque du Chaos. Un possède des yeux pédonculés qui s'agitent autour de sa tête à la place d'yeux normaux, sur un autre des tentacules jaillissent de ses mains. Les deux autres mutants sont couverts d'une fourrure épaisse qui leur fournit 1 PA sur le corps et les bras.



Poursuivre la Route

Qu'ils soient attaqués ou non, les aventuriers devraient pouvoir progresser raisonnablement pendant une demi-heure.

Après cela, la route est tellement inondée, ou la rivière si agitée, que le déplacement est réduit à du sur place. Sur l'eau, un vent de travers violent et des débris flottants rendent le trajet hasardeux.

Des Tests d'*Equitation*, de *Conduite d'Attelage* ou de *Potamologie* sont indispensables pour éviter des accidents de toutes sortes. Sur la route, les chevaux des voyageurs glissent dans la boue et se mettent à boiter, les véhicules tombent dans des fondrières. Les bateaux échappent à tout contrôle et s'échouent sur la rive.

Entre les averses déchaînées et le risque d'attaque des mutants, la situation des aventuriers est visiblement difficile.

L'Auberge de L'Homme à la Capuche - Carte 1

Brusquement, un éclair illumine une bâtisse à peu de distance. Une fois sa position ainsi révélée, on peut voir des lumières briller dans les fenêtres. C'est L'Homme à la Capuche, une auberge/relais, un spectacle apprécié par tout voyageur épuisé par les intempéries, en particulier lors d'une nuit comme celle-ci.

Le portail principal est fermé et verrouillé. Les aventuriers peuvent frapper, ils n'obtiendront pas de réponse, ce qui ne leur laisse pas d'autre choix que d'escalader le mur ou de trouver une autre façon d'entrer. Heureusement, un chemin qui mène du bac avoisinant à l'auberge elle-même en rend l'accès ainsi possible.

Le Bac

C'est un petit bâtiment sur la rive. Le bac proprement dit est composé d'un radeau pouvant faire le trajet entre les deux berges grâce à des cordes. Lorsqu'il ne sert pas, ces cordes restent sous la surface de l'eau. Le radeau se trouve du même côté de l'eau que les aventuriers, mais il est inutile de tenter de rejoindre l'autre rive, les cordes ayant été sectionnées.

S'ils examinent la construction, les PJ s'apercevront que la porte est ouverte et que l'on distingue des traces de bagarre à l'intérieur. Le mobilier est sens dessus-dessous et il n'y a aucune trace d'un gardien. Une recherche approfondie révèle une sacoche contenant 12 CO, 42 Pistoles et 15 Sous. Des traces de sang frais se dirigent vers la porte ; tout personnage qui les examine et qui réussit un Test d'**Int** comprendra que l'on a fait sortir un corps en le traînant. Mais, à cause de la pluie et de la boue, on ne relève aucune trace à l'extérieur.

L'Auberge

L'Homme à la Capuche est une petite auberge en bordure de la route que la rivière coupe, à l'emplacement du bac. Elle est similaire à celle décrite dans **WJRF**, mais en plus petite. Voir le livre de règles pour les détails de base concernant les auberges.

A une certaine époque, l'auberge servait de lieu de rencontre à des cultistes, mais ils en furent chassés voici environ cent ans. Les autorités n'ont cependant pas découvert l'oratoire secret dédié au Dieu du Chaos Tzeentch, caché sous la cave. Depuis lors, l'histoire de l'auberge a été oubliée par tous, sauf par les Tortionnaires de l'Obscure, un culte du Chaos adorant Tzeentch. A l'insu de l'aubergiste actuel, les ruines de l'oratoire du Chaos sont toujours présentes...

Ce soir, un groupe de mutants a attaqué avec succès L'Homme à la Capuche, en agissant de concert avec Hans Jinkerst, un cultiste du Chaos. Les Tortionnaires de l'Obscure l'ont envoyé dans ce secteur pour reconsacrer l'oratoire. Déguisé en Patrouilleur Rural, Hans est entré dans l'auberge et, à un moment opportun, a glissé du kurts (une drogue soporifique, voir plus loin) dans la nourriture prévue pour le soir. Une fois le personnel et les visiteurs endormis — ou trop somnolents pour resister — il a ouvert le portail principal pour les mutants.

Leur plan s'est très bien déroulé. L'auberge et le bac adjacent furent rapidement occupés et les défenseurs maîtrisés. Les survivants ont été enfermés dans la cave, attendant l'heure de leur sacrifice à Tzeentch. Hans et les mutants fêtent actuellement leur victoire et se préparent à la cérémonie d'appel du gardien de leur oratoire. Mais les mutants ne se sont pas préparés à accueillir des visiteurs et l'apparition des aventuriers les surprend. Leur première réaction est de se faire passer pour les habitants de l'auberge et d'attendre une occasion d'offrir aux aventuriers un repas drogué.

Hans Jinkerst — Cultiste

Hans est un Charlatan et un maître de la tromperie. Il peut facilement assurer son rôle de Patrouilleur Rural. Il est cependant dommage, pour lui, que son uniforme porte une tâche de sang dans le bas du dos, là où le propriétaire original a été frappé. Si les aventuriers remarquent ce fait (un Test d'*Observation* réussi est indispensable pour une personne en position de le remarquer), Hans affirmera avoir été attaqué par deux bandits en début de soirée. Il n'acceptera à aucun prix de laisser examiner sa "blessure".

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	32	3	4	8	49	1	54	55	46	48	32	51

COMPÉTENCES
Alphabétisation, Baratin, Charisme, Comédie, Déguisement, Eloquence, Escamotage, Evaluation, Imitation.

POSSESSIONS
Dague, épée, chemise de mailles (1 PA — Tronc), 34 CO, une fiole de verre contenant 18 doses de kurts (voir plus loin).

Les Mutants

Tous les mutants possèdent le profil qui suit, bien qu'ils aient des mutations individuelles. En cas de combat, ils peuvent avoir accès à des épées et des gourdins, ou les porter tout le temps sur eux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Grat est initialement dans l'écurie, où il consomme les restes du palefrenier. S'il est toujours vivant, il rejoindra les autres mutants pour la cérémonie d'évocation. Ses jambes en patte d'araignée se terminent par des ventouses qui lui permettent de grimper facilement sur n'importe quelle surface.

Otto "l'aubergiste" est tellement gros qu'il est aussi large que haut. Il semble se déplacer en roulant plutôt qu'en marchant, mais il peut passer pour un être humain. N'ayant pas d'autre mutation apparente — et tous les aubergistes ont tendance à être corpulents — Otto joue le rôle du propriétaire à l'arrivée des PJ.

Fagor peut passer pour un Humain normal ; ses yeux globuleux sont inhabituels chez les hommes, mais parfaitement acceptables. Il se trouve dans la cave ou dans le bar lors de l'arrivée des aventuriers à L'Homme à la Capuche.

Wilhem est le plus grotesque de tous les mutants, et celui qui provoque le plus de répulsion. Son visage n'est pas formé, c'est simplement un crâne. Par conséquence, toute personne qui voit Wilhem pour la première fois doit réussir un Test de *Sang-froid* ou être sujette à la *Peur*.



Mur Extérieur - L'auberge est entourée par une enceinte de bois de 3,6 m de haut. Le portail principal est fermé et barricadé de l'intérieur, le petit portail menant au bac est cependant ouvert.

L'Ecurie - En s'approchant de l'écurie, les aventuriers prendront conscience de l'agitation des chevaux. Ils entendent leurs hennissements bruyants et leurs ruades dans les battants des stalles.

Grat, un des mutants (voir ci-dessus pour les statistiques), est installé dans le fenil. Il festoie sur le corps d'un des palefreniers et n'entendra pas l'approche des aventuriers. Il remarquera leur présence dès que la porte sera ouverte.

Les six chevaux sont terrifiés par la présence de Grat et ils s'enfuiront de l'écurie dès l'ouverture de la porte. Un personnage réussissant un Test de *Soin des Animaux* pourra les en empêcher, mais tout autre PJ risque de se faire piétiner par le cheval de tête. Un Test réussi d'**I** lui permet de se sortir de son chemin. Toute personne piétinée encaisse un coup de **F** 3 dans la jambe (modifié par l'*Endurance* et l'armure) alors que le cheval s'enfuit dans la cour. Les chevaux ne peuvent être forcés ou persuadés de réintégrer l'écurie que si un personnage compétent en *Soin des Animaux* les calme et les conduit.

Dès qu'il sait que quelqu'un est entré dans l'écurie, Grat grimpe sur le toit et se dissimule sur la pente opposée. Les personnages qui monteront dans le fenil découvriront le corps du palefrenier ; il a été tué d'un coup d'épée à la tête et son bras droit porte les traces des dents de Grat.

De l'eau tombe par la trappe menant sur le toit et l'échelle d'accès est mouillée et tachée de sang. Lorsque la trappe est ouverte, les aventuriers reçoivent une pluie torrentielle. Le toit est très glissant et quiconque s'y aventurant doit réussir un Test de **Dex** ou glisser. Un Test réussi d'**I** permet au personnage ayant glissé de se rattraper au bord de la trappe et de ne pas tomber du toit (ce qui représente une chute de 5 m jusqu'au sol).

Grat combattra jusqu'à la mort s'il est découvert sur le toit (avec un Test réussi d'*Observation*). Ses ventouses lui permettent de se déplacer dessus sans risque de tomber. Si les aventuriers quittent l'écurie sans le découvrir, il retournera à son festin jusqu'à ce que Otto l'appelle (voir plus loin).

La Remise - La porte de ce bâtiment est fermée à clé (DS 30%). L'intérieur est occupé par une diligence des Lignes Cartak d'Altdorf. Celle-ci est arrivée avant l'attaque des mutants. Les passagers, ainsi que l'équipage, ont été drogués ; ils sont maintenant soit morts, soit enfermés dans la cave.

L'Auberge et le Bar - La porte principale de L'Homme à la Capuche est verrouillée et les rideaux sont tirés. Des bruits de réjouissances sont audibles depuis l'extérieur et donnent l'impression que tout va bien. Cependant, dès que l'on frappe à la porte, les rires s'éteignent et l'on entend des bruits de déplacement (raclements de chaises et autres). Les verrous sont tirés après une minute environ et la porte est ouverte par un personnage horriblement gros. Il s'agit d'Otto, un des mutants, qui se fait passer pour l'aubergiste.

Otto est étonné de voir les aventuriers, car il croyait l'auberge protégée contre les intrus. Tentant maladroitement de dissimuler sa surprise, Otto invite les PJ à entrer dans la salle de bar.

Un feu brûle dans la cheminée et Hans, revêtu de son uniforme (volé) de Patrouilleur Rural, est assis à côté.

Un claquement bruyant attire tous les regards vers l'arrière du bar où un homme aux yeux protubérants apparaît et se met à éponger quelque chose sur le plancher. Fagor vient de quitter la cave pour laver le sang sur le sol. A moins que les aventuriers n'aillent voir ce qu'il fait, cela lui prend quelques minutes, puis il emmène son seau et la serpillière rougie dans la cuisine.

Otto "l'aubergiste" est rendu nerveux par la présence des PJ (à cause de ce qui doit se passer plus tard) et cela se ressent dans son comportement. Il entortille constamment le fond de son tablier entre ses doigts, avec une tension réprimée. Il tente de faire poursuivre leur chemin à ses visiteurs en prétextant que l'auberge est pleine. Il ne fait aucun effort pour que les aventuriers se sentent bien accueillis.

Il héberge un groupe voyageant en diligence qui vient de se retirer pour la nuit, et il *« ne veut pas de "gentilshommes" du genre des aventuriers ce soir, merci »*.

Les aventuriers insistant pour rester (à moins qu'ils ne veuillent mourir sous la main de ce qui peut rôder dans la forêt), Otto finira par les y autoriser. Son comportement restera désagréable — par exemple, toute boisson sera servie dans des chopes sales.

Otto finira par se diriger vers la cuisine en marmonnant *« je suppose que vous voudrez aussi vous restaurer... »*. En fait, il s'absente pour s'organiser avec les autres mutants, Hans restant pour occuper les aventuriers.

Hans, sous son déguisement de Patrouilleur Rural, interroge les PJ pour découvrir ce qu'ils sont. Hans pose ses questions sous couvert "officiel", prétextant qu'il pense qu'ils sont des bandits.

Si les PJ mentionnent le bac, Hans proclamera qu'il a été attaqué (et son gardien enlevé) par des bandits. C'est, selon lui, pourquoi l'auberge est aussi bien barricadée.

Il laisse aussi entendre que les PJ sont de mèche avec ces mêmes bandits (inexistants) : *« Il me semble que votre brusque apparition a troublé l'aubergiste. Que voulez-vous, il pourrait avoir raison... Qui d'autre pourrait sortir par une nuit pareille ? »* Hans est assez malin pour ne pas pousser cet argument trop loin et il semble se satisfaire de toute explication raisonnable fournie par les PJ.

Si les aventuriers mentionnent le mutant dans l'étable, Hans sera surpris. Il croit que tous se cachent dans l'auberge. Il semblera étonné si on lui parle du corps : *« l'aubergiste m'a affirmé que le palefrenier s'est enfui. Personne n'a pensé à le chercher là-haut. Bon, il peut attendre jusqu'à demain pour être enterré. »*

Que le corps ou Grat soit mentionné à Otto, et il paraîtra très inquiet et choqué. Il a en fait peur que les PJ aient découvert les activités des mutants sur place. Il change de sujet et regarde Hans pour qu'il le tire de là.

Dès que Hans est certain que les PJ n'ont pas de contacts officiels, il s'excuse et se rend dans la cuisine. Les PJ annonçant qu'ils regardent Hans durant sa sortie remarqueront sa "blessure" et la tache de sang grâce à un Test réussi d'*Observation*.

Les aventuriers devraient commencer à soupçonner quelque chose et tenter de découvrir ce qui se passe. Quelqu'un installé près du bar pourrait entendre Hans et Otto dans la cuisine. *« T'inquiète pas, Otto. Ce ne sont que des voyageurs. Tzeentch sera satisfait de prendre aussi leurs âmes. Assaisonne de kurts leur dîner et nous nous occuperons d'eux plus tard. »*

Hans passe alors à Otto la fiole contenant la drogue. Après cela, elle restera en sa possession.

Si Hans entend quiconque tenter de se faufiler dans la cuisine, il reviendra dans le bar. Il fermera la porte de la cuisine avec un air autoritaire et il sera alors très difficile de la franchir sans une très bonne raison.

Un peu plus tard, Otto revient, chargé d'assiettes de ragoût fumant. Chaque assiette contient deux doses de kurts. Les personnages disposent d'une chance de base de 10% pour détecter la drogue dans la nourriture. La moyenne de ces 10% avec l'**Int** d'un personnage peut lui permettre de distinguer son goût de celui du ragoût. Les personnages sachant *Cuisiner* voient leurs chances augmenter de 10%.

Kurts

Le kurts est une drogue obtenue à partir de la plante Gortsiete. Il agit au bout d'une demi-heure. Une dose provoque la somnolence, deux doses rendent inconscient. Les personnages peuvent combattre ses effets en réussissant un Test d'*Endurance* (à + 20) par dose consommée.

Bonne Nuit, Mesdames et Messieurs

Après que les aventuriers ont fini leur repas, mais avant que le kurts agisse, Otto leur propose de leur montrer la salle commune, au premier étage. Il affirme que les autres chambres sont occupées par le groupe de la diligence.

Le couloir est mouillé et le sol est nu, bien qu'une inspection soigneuse révèle la présence habituelle de tapis — des brins de tissus sont restés accrochés aux clous dans le plancher. Fagor a retiré le tapis et nettoyé le sol pour effacer les taches de sang.

La chambre commune est sale et la literie est souillée. Si les aventuriers font des commentaires, Otto ne montrera aucune sympathie car *« c'est le mieux qu'il puisse faire »*. Puis il sort, en ayant l'air impatient de filer aussi vite que possible. On entend clairement le bruit que fait la clé lorsque Otto la tourne dans la serrure (DS 20%).

De là, les aventuriers peuvent entendre les chevaux dans l'écurie si Grat y est toujours...

Les Chambres - Le premier étage ne contient que quatre chambres et toutes les portes sont fermées à clé (DS 20%). Celle de l'aubergiste et deux autres sont vides et n'ont rien de particulier. Dans la quatrième, les deux lits sont tachés de sang et les draps sont éparpillés dans la pièce. Visiblement, les occupants de ces lits ont été frappés et extirpés de leurs couches. Des traînées conduisent vers la porte mais disparaissent sur le seuil.

La Cuisine - La cuisine est visiblement conçue pour la cuisinière Halfeling. Fagor y est présent jusqu'au début de la cérémonie (voir plus loin). Le seau dont il s'est servi pour nettoyer les multiples traces de sang est là, rempli d'une eau rougie.

La porte menant dans la cour n'est pas fermée à clé.

La Cave - La cave contient des tonneaux de bière, des bouteilles de vin et de liqueur. Des traces de sang colorent le sol (à moins que Fagor n'ait pensé à les laver aussi — cela dépend de l'aide dont ont besoin les joueurs pour découvrir la nature du problème) jusqu'à la dalle mobile. Une fois levée, celle-ci donne accès à l'oratoire caché construit sous le niveau de la cave. Selon les circonstances, la dalle est levée ou en place. A l'arrivée des aventuriers, elle est fermée, mais elle restera ouverte pendant la cérémonie. Dans le premier cas, elle peut être découverte grâce à un Test d'*Observation* réussi ou en suivant les traces de sang.



L'Oratoire - Le véritable aubergiste, sa femme, deux serviteurs et un des cochers de la diligence sont toujours en vie, mais ils sont soigneusement ficelés dans l'oratoire.

Ils subissent encore les effets des doses de kurts qu'ils ont absorbées en début de soirée.

Les corps des autres victimes des mutants sont empilés dans un coin : un cocher, ses trois passagers artisans et la cuisinière Halfeling.

Une statue magique de Tzeentch, de 60 cm de haut, se dresse au milieu de l'oratoire au centre d'une étrange décoration mobile. Le dessin évolue constamment entre un symbole du Chaos et un octogone.

La statue est taillée dans une pierre rose qui semble fluctuer lorsqu'on l'observe. Tout personnage observant ce phénomène ainsi que les variations du dessin sur le sol doit réussir un Test de **FM** ou recevoir 1D6 Points de Folie.

L'image de Tzeentch peut être brisée (**E**5, **B**5). Cependant, à moins qu'elle ne soit détruite en un seul round, le démon gardien de l'oratoire — une Horreur Rose — apparaîtra pour défendre la statue. Une fois le démon détruit, la statue peut être facilement brisée et les signes sur le sol s'effaceront et disparaîtront.

Contre le mur, une boîte de bois fermée à clé (DS 30%) contient 212 CO, 365 Pistoles et 26 Sous. Une recherche réussie dans la pièce permet de découvrir une pierre mobile derrière laquelle est cachée une sacoche contenant une *Potion de Force*.

Le mutant Wilhem se trouve ici, où il se tapit au pied de l'escalier jusqu'au début de la cérémonie.

La Cérémonie

Peu après qu'Otto aura conduit les aventuriers dans leur chambre, les doses de kurts commenceront à agir. Une demi-heure après cela (les mutants savent quand la drogue entre en action), Otto récupérera Grat dans l'écurie. Quiconque regardera par la fenêtre de la chambre à ce moment verra Otto se rendre à l'écurie et en revenir avec un mutant (si Grat est encore en vie).

Hans et les mutants se rassembleront dans l'oratoire ; grâce à l'énergie magique de la statue, un démon va être évoqué. Peu après, la cérémonie commencera et des chants faibles et discordants rempliront l'auberge. Cela durera une demi-heure, pendant laquelle Hans sacrifiera deux humains, comme le demande le rite.

Au début de la cérémonie, Fagor se faufilera jusqu'à la chambre des PJ et écoutera à la porte.

Ceux ne subissant pas les effets du kurts peuvent l'entendre s'approcher de la porte avec un Test d'*Ecoute* réussi.

Si Fagor soupçonne que les aventuriers ne sont pas inconscients, ou si la porte est ouverte, il retournera à la cave et préviendra les autres mutants qui refermeront la trappe et continueront la cérémonie. S'il en a la possibilité, Fagor se cachera dans l'auberge et tentera d'attaquer par derrière un aventurier isolé.

Si tout semble normal, il retournera auprès des autres mutants et se joindra à leurs incantations.

Dans le cas où les PJ n'interviennent pas, la statue se transforme en Horreur Rose. Elle mesure 1 mètre et sa tête est comprise dans sa poitrine. Ses bras sont très longs et ses grosses mains sont munies de ventouses et d'une griffe vicieuse.

Les personnages doivent réussir un Test de **CI** ou être cloués sur place par la *Peur*. Hélas, Hans ne connaît pas le rituel d'immobilisation et le démon l'attaquera immédiatement, ainsi que les mutants. Il se doit d'exterminer tout ce qu'il voit et il poursuivra toute personne prenant la fuite, après avoir tué toutes celles qui l'entourent.

Horreur Rose

HORREUR ROSE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	43	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	01

HORREUR BLEUE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	5	70	1	89	18	18	18	18	01

Lorsque le Démon quitte l'oratoire, il est sujet à l'*Instabilité*. Retirez 1 du jet d'instabilité (considérez les jets inférieurs à 1 comme 1) chaque fois que le Démon s'éloigne de 100 mètres de l'oratoire.

Si le Démon atteint 0 **B**, il ne meurt pas, mais se divise en deux Horreurs Bleues. Les Horreurs Bleues ont la même apparence que leurs cousines, excepté qu'elles sont plus petites et de couleur bleue. La mort des Horreurs Bleues est définitive.



Les Patrouilleurs Ruraux

Lorsque l'aube paraît, un groupe de quatre Patrouilleurs Ruraux s'approche de L'Homme à la Capuche. Leur réaction envers les aventuriers ou toute autre personne dépend de la pire interprétation pouvant être donnée au spectacle découvert. Par exemple, si les aventuriers ne peuvent pas produire les corps des mutants ou bien les prisonniers — ou toute autre preuve de ce qui s'est passé — les Patrouilleurs Ruraux choisiront de croire que les PJ ont été impliqués dans ce qui s'est produit, quoi que ce soit. Pour le moins, les PJ devraient être accusés du meurtre de l'aubergiste et des autres personnes, ainsi que de toutes les affaires non résolues dans la zone contrôlée par les Patrouilleurs Ruraux.

Même s'ils sont convaincus de l'innocence des aventuriers, il leur faudra encore éclaircir ce qui s'est produit à l'auberge. Les Patrouilleurs Ruraux espèrent, en insistant, que les aventuriers les accompagneront jusqu'à la ville la plus proche de façon à pouvoir traiter l'affaire de manière convenable.

Patrouilleurs Ruraux (4)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Rez-de-Chaussée
Salle de Bar (4)
Cuisine (5)
Réserve
Ecurie (2)
Echelle
Remise (3)
Bois
Premier Etage
Appartement de l'Aubergiste (10)
Chambre (7)
Chambre (8) (9)
Salle Commune (6)
Toit Pentu
Cave
Bâtiment du Bac
Treuil
Appontement
Bac
Rivière

COMPÉTENCES
Equitation — Cheval.

POSSESSIONS
Arbalète et munitions, épée, chemise de mailles (1 PA — Tronc), bouclier (1 PA — Partout), casque (1 PA — Tête), cheval, selle et harnachement, corde — 10 mètres.

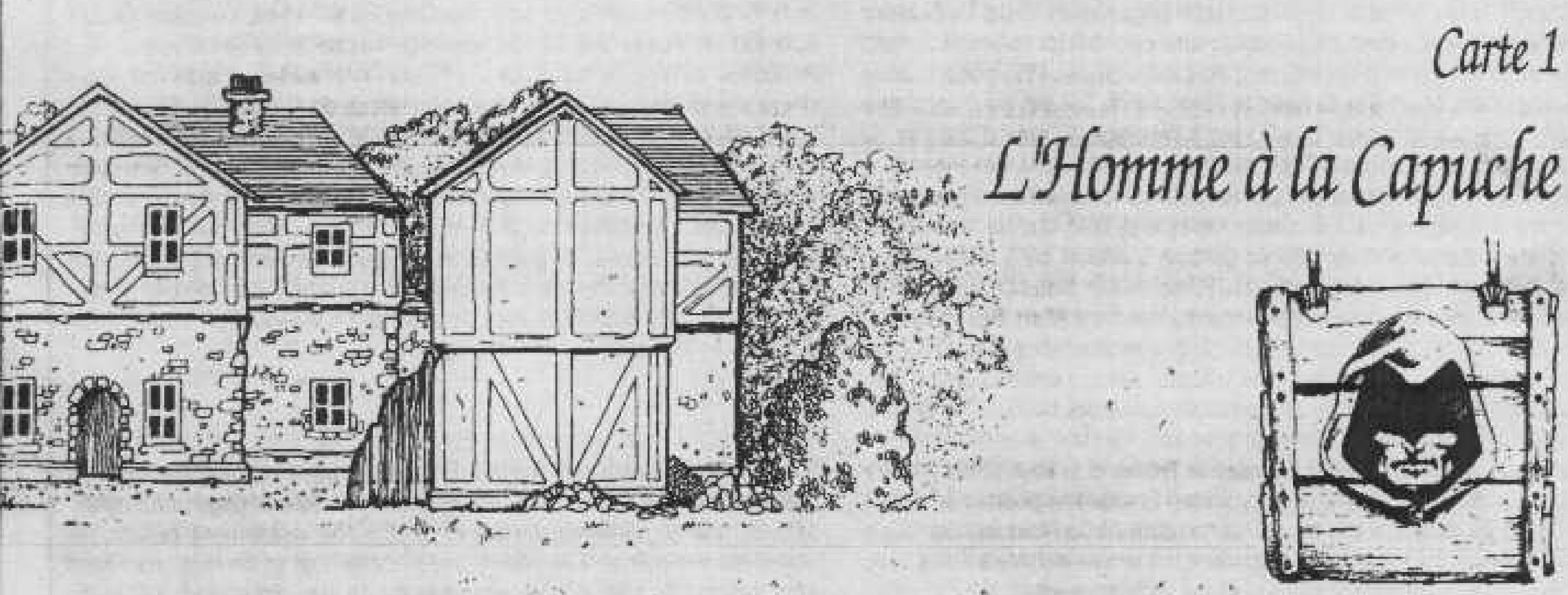


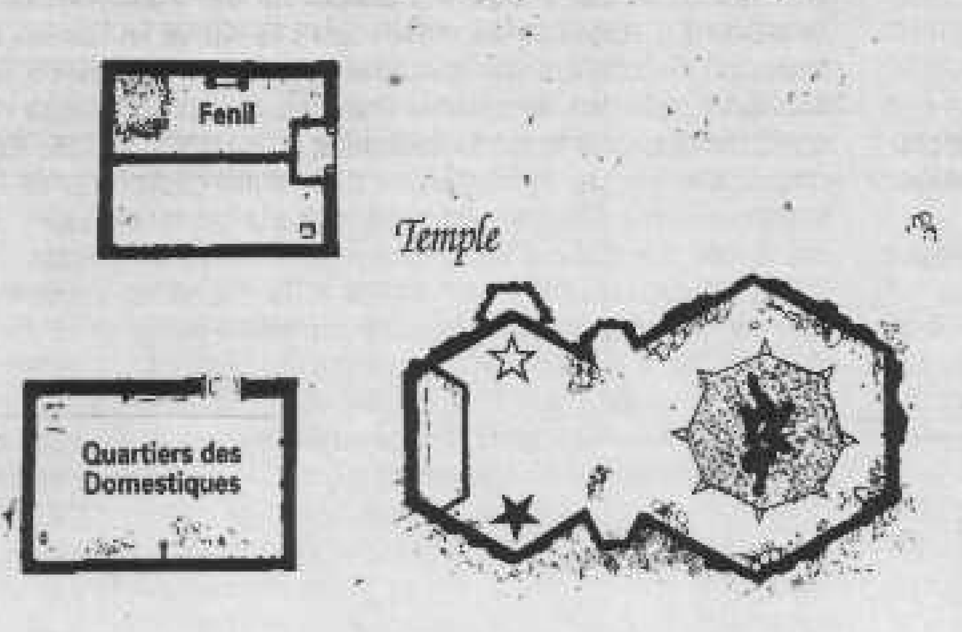
Récompenses

Les Points d'Expérience suivants devraient être attribués à la fin de l'aventure :

30-50 points chacun pour une bonne interprétation ;
20-40 points chacun pour s'être occupé des mutants ;
30-50 points chacun pour la destruction de la statue/démon ;
10-20 points chacun pour avoir affronté les soupçons des Patrouilleurs Ruraux.

Jim Bambra







Notes de Campagne

Sur la Route

Résumé de l'Aventure

La section suivante détaille les rencontres de deux PNJ inhabituels, aucun des deux n'ayant à être combattu ! Elles permettront la mise en place de situations intéressantes basées sur l'interprétation et sont particulièrement adaptées à l'intégration dans une campagne en cours.

Emmaretta est une jeune femme très particulière, un Chat-Garou que ses amis félins accompagnent constamment dans ses déplacements et pouvant accompagner les PJ (sans aucune intention hostile) pendant un moment. S'ils l'acceptent bien, elle leur demandera leur aide pour libérer son amant Klaus, actuellement détenu par les autorités pour un délit insignifiant.

Dans *Un Ami Dans le Besoin*, Johann le Fantôme contacte les PJ et leur demande leur aide. Selon la façon dont la rencontre est employée, elle peut aboutir différemment, comme il est expliqué dans les notes qui suivent.

Notes pour la Campagne de L'Ennemi Intérieur

Un Ami Dans le Besoin peut être situé pratiquement sur n'importe quelle route, lors de tout voyage que les PJ peuvent entreprendre. Dans **Erreur sur la Personne**, cette rencontre peut se produire entre Altdorf et Weißbruck, la famille de Johann résidant à Bögenhafen. Dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**, il peut s'agir de la route pour Middenheim et Johann peut y avoir des parents connaissant au moins un des PNJ principaux de cette ville. Dans **Mort Sur le Reik**, le Fantôme de Johann peut apparaître de nuit, alors que le bateau des PJ est à l'ancrage — près d'une rive du Stir, alors qu'ils se rendent à Unterbaum (où vivait Johann), par exemple.

La rencontre avec Emmaretta prend toute sa valeur en zone rurale. Elle accordera son aide aux PJ en retour de la leur, bien que ce dernier cas crée des difficultés si l'aventure se déroule à Altdorf ou à Middenheim, surtout si vous lui faites demander aux PJ de sauver Klaus de la prison. Le meilleur emplacement pour cette rencontre est dans **Mort Sur le Reik**, à l'extérieur d'un des nombreux villages ou des petites villes que les PJ traverseront. Les relais sans nom et les villages compris entre Château Wittgenstein et Grissenwald offrent de nombreuses possibilités, Klaus pouvant être détenu par un maire local attendant l'arrivée d'un magistrat de Grissenwald. Dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**, et si vous utilisez l'aventure *Les Raisins de la Colère* de ce volume, Emmaretta pourrait se diriger vers Pritzstock et rencontrer les PJ sur la route Altdorf-Middenheim. Cela vous permettrait de les attirer à Pritzstock, où le maire libérera Klaus sous caution si les PJ (et Emmaretta) lui plaisent suffisamment.

Notes pour la Campagne Repose Sans Paix

Ces deux rencontres devront être sérieusement revues avant de pouvoir suivre *Nuit de Sang* et de vous permettre de développer l'intrigue principale de cette campagne.

Utilisez la rencontre *Un Ami Dans le Besoin* peu après que les PJ ont quitté L'Homme à la Capuche, alors qu'ils se dirigent vers l'ouest, en direction de Volgen. Modifiez l'apparence de Johann : il ressemble à un homme d'une trentaine d'années, grand et musclé, les cheveux sombres, portant l'uniforme des Patrouilleurs Ruraux (c'en était un). Sa main droite est absente et son emplacement n'est occupé que par un moignon sanglant.

La personnalité de Johann est très différente de ce qui est présenté dans *Un Ami Dans le Besoin*. En fait, il est véritablement amnésique ! il connaît son prénom et sait qu'il n'est pas mort depuis longtemps, mais il ne peut se rappeler rien d'autre. Il supplie le groupe de l'aider. Il veut retrouver son corps afin qu'il puisse être inhumé convenablement et il veut que les PJ découvrent qui il était de son vivant.

Que peuvent en retirer les PJ ? Johann souligne que les Fantômes effraient la plupart des vivants (car ils sont sujets à la *Peur*) et qu'il pourrait être utile, lors des combats, pour secouer des ennemis. Il y a juste un petit défaut : Johann n'est un Fantôme que depuis peu et il ne contrôle pas ses apparitions et ses disparitions ; les PJ devront un peu compter sur la chance, mais Johann les supplie désespérément...

Interprétation de Johann le Fantôme

Si les PJ n'acceptent pas ses propositions, Johann reviendra régulièrement les ennuyer, provoquant la *Peur* à chaque fois. Il les hantera littéralement jusqu'à ce qu'ils acceptent de l'aider. A partir de là, ils commenceront à s'habituer à ses apparitions. Chaque fois qu'il se montrera après la première fois (lorsqu'il surgit du néant) les PJ tenteront un Test de *Peur* avec un bonus cumulatif de +5, jusqu'à ce qu'ils soient totalement immunisés.

Johann n'est pas soumis aux règles standard d'*Instabilité*, car c'est un nouveau venu dans l'éthéralité ; il n'est lié à aucune zone et il ne peut pas contrôler ses apparitions. C'est absolument idéal, car vous pouvez le faire apparaître et disparaître à votre guise. De plus, Johann ne connaît pas encore le truc pour traverser les murs.

Une fois qu'ils ont accepté, par où vont commencer les PJ ? On peut raisonnablement supposer que Johann a été tué dans les environs ; de plus, il porte un uniforme de Patrouilleur Rural. A-t-on signalé la disparition de l'un d'entre eux ? Pourquoi ne se rendraient-ils pas à Volgen pour le découvrir ? Vous le suggérer aux PJ par l'intermédiaire de Johann, mais uniquement après leur avoir accordé un temps de réflexion suffisant.

L'autre possibilité consiste à poursuivre le cultiste en fuite, Hans Jinkerst, de *Nuit de Sang*, ce qui ne sera pas facile, même pour quelqu'un sachant *Pister*. Il a plu abondamment, du temps a passé depuis et seul un véritable expert peut espérer relever sa trace. Si un ou plusieurs PJ se mettent à la tâche, ils pourraient en trouver le commencement mais la perdre au bout d'une centaine de mètres environ, alors qu'elle se dirige légèrement vers le nord-ouest, s'éloignant de la route principale.

Emmaretta

La seconde rencontre, avec Emmaretta, peut se produire lorsque Johann est retourné dans l'éther. Emmaretta peut se joindre aux PJ en prétextant vouloir être protégée, bien que son allure dégage une impression de grande confiance en soi et qu'elle soit visiblement capable de veiller sur elle-même. Elle parlera avec eux de tout et de rien, mais sans être indiscrète. Elle leur parlera ensuite de son amant, actuellement emprisonné à Volgen et leur demandera s'ils ont vu un homme qu'elle recherche, en donnant une description précise de Johann. Un Test de *Sociabilité* permettra de détecter une trace d'aversion dans sa voix. Si les PJ demandent la raison de son intérêt pour cet homme, elle répondra simplement *« raison personnelle »*. S'ils lui demandent des détails sur l'homme, Emmaretta dira simplement que *« c'est un voyageur »*. Elle ne dira rien de plus tant que les PJ ne répondront pas à sa question.

Cela peut créer un certain fossé avec les PJ qui ne voudraient pas plus parler qu'elle. Ils devront faire le premier pas pour débloquer la situation, car, en fait, ce sont eux qui veulent savoir qui est Johann. S'ils reconnaissent avoir vu l'homme et demandent qui il est, Emmaretta acceptera, en retour, de leur dire ce qu'elle sait sur lui. Elle leur apprendra qu'il n'était pas un Patrouilleur Rural — c'était un Chasseur de Primes, et qu'il a fait emprisonner son amant pour avoir volé de la nourriture dans une ferme. Elle ne connaît malheureusement aucun détail sur lui, uniquement sa profession, mais elle pense qu'il descend d'une riche famille (en réalité c'est faux, mais c'est une bonne manière de garantir que des PJ avides ne ménageront pas leur peine pour tout découvrir sur Johann, en espérant en retirer une grosse récompense).

Les événements de Volgen, à l'arrivée d'Emmaretta et des PJ, sont traités dans les notes de campagne qui suivent ces rencontres et précèdent l'aventure *Eurêka !*

Sur la Route

Deux Rencontres pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**
par Graeme Davis

Ces deux brèves rencontres peuvent être utilisées dans **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique** lorsque les aventuriers voyagent par la route. Elles sont plus faciles à mettre en scène si les PJ se déplacent à pied ou à cheval, plutôt qu'en diligence. Toutes deux font surtout appel à l'interprétation, demandent de l'observation et de la réflexion et doivent décourager les mentalités destructrices !

Emmaretta

La rencontre avec Emmaretta peut se produire lors de tout voyage par la route dans L'Empire. Alors que les aventuriers suivent leur chemin, ils rattrapent une jeune Humaine, d'environ une vingtaine d'années, qui voyage dans la même direction. Elle est de taille moyenne, assez svelte, ses cheveux courts sont châtain clair, ses yeux marron clair et elle voyage seule — fait inhabituel pour n'importe quel voyageur, les forêts étant si dangereuses. Ses quelques possessions comprennent des vêtements d'extérieur, un petit sac de viande séchée, un arc court et un carquois plein qu'elle porte dans le dos et une paire de dagues accrochées à sa ceinture. Si un des aventuriers lui parle, elle répondra avec courtoisie, en se présentant et en disant qu'elle est Chasseur et qu'elle se rend vers la ville la plus proche, qui pourrait être aussi la destination des aventuriers. Elle leur apprend qu'un de ses amis y a eu quelques problèmes et qu'elle va le faire libérer sous caution.

Emmaretta sera très heureuse de voyager avec les PJ et sera très reconnaissante s'ils l'emmènent avec eux. Elle ne peut pas se payer un voyage en diligence, car elle a besoin de tout l'argent dont elle dispose pour la caution. S'ils tentent d'engager la conversation avec elle pendant le voyage et qu'elle décide de leur faire confiance, elle expliquera que c'est son amant, Klaus, qui a été emprisonné. Elle doit le faire libérer avant une certaine date ; tout aventurier connaissant l'*Astronomie* et réfléchissant à la question réalisera que c'est la date de la prochaine pleine lune.

Ce qu'elle raconte sur son voyage est exact, mais elle omet de préciser qu'elle et son amant sont des Chats-Garous ; il n'a pas encore appris à maîtriser sa condition et, s'il est toujours en prison lorsque la lune sera pleine, il se transformera dans sa cellule et sera très certainement tué par les gardes.

Emmaretta voyage avec deux des grands Chats Sauvages du Vieux Monde. Ils suivent sa piste dans la forêt et ils attaqueront si elle est menacée d'une quelconque façon. Elle tient à éviter les ennuis et les rappellera presque immédiatement, conseillant aux aventuriers de poursuivre leur chemin en la laissant toute seule. En cas d'urgence, elle adoptera sa forme Féline et filera dans la forêt avec ses deux compagnons de voyage. Elle ne restera pour se battre que si on lui vole l'argent qu'elle transporte : elle en a besoin pour Klaus et aura recours à toutes les méthodes possibles pour le récupérer.

Emmaretta (Forme Humaine)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	41	4	3	7	41	1	31	31	31	31	31	31

Compétences
Acuité Auditive, Camouflage Rural, Chasse, Déplacement Silencieux Rural, Langage Secret — Forestier, Pictographie — Bûcheron, Pistage, Réflexes Eclairs.

Possessions
Vêtements d'extérieur, gibecière avec 12 morceaux de viande séchée, 2 dagues de lancer, bourse avec 12 CO, arc court, carquois avec 12 flèches.

Chats (et Emmaretta sous forme Féline)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	41	0	4	3	5/7*	30/41*	3(5)	-	10	43	43	43	-

*Le premier nombre concerne Emmaretta sous forme Féline.

Regles Spéciales
Attaque avec 2 *Griffes* et 1 *Morsure*. En cas d'attaque à partir d'un endroit à couvert, I +20 au premier round uniquement. Si le Chat effectue la première attaque lors du *premier* round de combat, il peut *bondir* sur son adversaire ; faites un seul Jet pour Toucher, s'il est réussi, le Chat touche avec ses 4 *Griffes* et 1 *Morsure*. *Vision Nocturne* jusqu'à 20 mètres.

Si Emmaretta poursuit son voyage avec les PJ, ses deux Chats la suivront dans la forêt ; ils se déplacent furtivement et tout personnage doit réussir un Test d'*Observation* avec une pénalité de -20 pour les détecter — et même dans ce cas, il ne percevra qu'un mouvement dans les sous-bois. Les chats attendront dans la forêt pendant qu'elle est en ville ; une fois Klaus libéré, les deux Humains se dirigeront vers la forêt, prendront leur forme Féline et retourneront chez eux avec leurs deux compagnons.

Cette rencontre peut se rajouter à une aventure de maintes façons. A son arrivée en ville, un Garde corrompu peut prendre l'argent d'Emmaretta et nier l'avoir reçu ; elle demandera alors aux aventuriers de lui accorder une faveur en faisant libérer Klaus.

Le groupe peut être attaqué par des bandits, auquel cas elle se battra au côté des PJ ; les deux chats viendront à leur rescousse et retourneront dans la forêt après la bataille. Si on l'interroge sur les Chats, elle répondra simplement : *« J'ai grandi dans la forêt — je suppose que j'ai dû m'y faire quelques amis inhabituels ».*

Un des autres PNJ voyageurs peut avoir affaire aux Chats s'il l'importune ou s'il tente de lui voler son argent. Votre imagination devrait vous permettre d'employer au mieux cette rencontre.

Un Ami Dans le Besoin

Cette rencontre se déroule de nuit, sur une portion de route déserte. Pour une raison quelconque, les aventuriers se sont vu contraints de voyager de nuit, malgré les avertissements du personnel du dernier relais fréquenté. La route qui les attend est épouvantable, fourmillant de brigands et bien pire ; on dit même qu'elle est hantée. Cela peut être partiellement vrai, ont conclu les PJ, mais il est aussi vrai que l'aubergiste veut leur faire passer la nuit chez lui car ils devront ainsi payer leur chambre. Ils décident de poursuivre, malgré les mises en garde. Il est peut-être vital qu'ils atteignent la prochaine ville à l'aube, ou un groupe de Patrouilleurs Ruraux peut se diriger vers l'auberge et les PJ préfèrent les éviter.

Quelle que soit la raison, les aventuriers quittent l'auberge après un repas chaud et poursuivent leur chemin. Les premiers kilomètres se passent assez bien — une lueur décroissante éclaire le ciel à l'ouest et ils sont encore à la bordure de la forêt. Mais les choses commencent à changer lorsque la route s'enfonce dans les bois.

L'obscurité s'approfondit et ne peut être percée que par la *Vision Nocturne*. Il se met à pleuvoir, une bruine fine et pénétrante qui s'insinue même au travers des vêtements les plus épais et qui trempe tout le monde jusqu'à l'os.

Il est impossible d'allumer une torche ; pour une lanterne, il faut réussir un Test de **Dex**, car leur briquet est humide. Par dessus le doux bruit de la pluie, on peut entendre les habitants nocturnes de la forêt qui poursuivent leurs activités. Une chouette hulule dans le noir, à laquelle répond le feulement d'un Chat Sauvage. Les aventuriers regrettent peut-être leur bravade, maintenant, mais ils n'ont pas d'autre choix que de poursuivre ; rebrousser chemin leur ferait parcourir la même distance qu'aller de l'avant.

Vers minuit, les PJ atteignent un petit oratoire dédié, ce qui est assez approprié, à Taal, le Dieu des Lieux Sauvages. L'oratoire est une hutte circulaire en pierre, d'environ trois mètres de diamètre avec un toit de chaume conique.

Un crâne d'élan est suspendu au-dessus de l'entrée et une grossière statue de bois de 1,5 mètres de haut, représentant le dieu, se trouve à l'intérieur. Il y a assez de place pour que cinq personnes puissent s'abriter, sans trop de confort ; le toit fuit, mais l'oratoire protège bien des intempéries et les aventuriers peuvent manger et éventuellement dormir une heure ou deux. Il est impossible d'allumer un feu car leur briquet, ou tout autre allume-feu en leur possession, a été détrempé par la pluie.

Que les aventuriers décident ou non de s'abriter dans l'oratoire, un phénomène étrange se produira quelques minutes après leur arrivée. Au loin, une voix humaine se fait à peine entendre ; les mots ne sont pas compréhensibles, mais la voix est pleine de douleur et de souffrance. Si les PJ sont accompagnés de chevaux ou d'autres animaux, ceux-ci deviendront nerveux et agités. La voix se rapproche et, au bout de plusieurs minutes, les PJ distinguent une silhouette qui se dirige vers eux, sur la route.

La silhouette est vague et difficile à distinguer à travers la bruine, mais elle est humanoïde. Elle boite et chancelle, comme si elle était à la limite de l'épuisement et pourtant elle se rapproche à une allure étonnamment rapide. Lorsqu'elle est à 10 mètres d'eux, les PJ peuvent voir qu'il s'agit d'un Humain. Ses vêtements étaient autrefois luxueux, mais ils sont maintenant en lambeaux, et il semble avoir été gravement blessé. Du sang s'écoule de douzaines de petites coupures réparties sur tout son corps. Il lève la tête pour faire front au regard des voyageurs, une entaille au travers de sa gorge l'ouvre comme une deuxième bouche, par laquelle du sang inonde sa poitrine. Un bras s'élève, suppliant, et bien que ses jambes aient cessé de bouger, il continue de s'approcher.

« *Aidez-moi,* — gémit-il, — *aidez-moi.* » Alors qu'il s'approche, les aventuriers réalisent, avec stupeur, que la route et les arbres sont visibles à travers son corps sans substance.

A ce moment-là, les PJ devraient tenter un jet de *Peur*. Ils viennent de rencontrer un Fantôme.

Fantôme

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Regles spéciales

Sujet à l'*Instabilité* en dehors de la zone à laquelle il est fixé (dans ce cas, 100 mètres à partir de l'oratoire). Immunisé contre tous les tests psychologiques. Provoque la *Peur* chez les créatures vivantes. Immunisé contre les armes non magiques. Le contact provoque la *Peur* (Test de **Cd** à -10 ou fuite). Peut traverser des objets solides.

Si les PJ ne fuient pas le Fantôme, il ne fera aucune tentative pour les attaquer. Il leur dira, de sa voix gémissante, qu'autrefois il était Johann Gespenst, un Marchand de la ville la plus proche. Alors qu'il se reposait à l'auberge que les PJ viennent de quitter, il fut dévalisé et assassiné ; son corps a été transporté dans la forêt sur une charrette puis abandonné en bordure de route, près de l'oratoire. Les aventuriers peuvent délivrer Johann de sa condition misérable en ramassant ses os et en les emmenant en ville ; ils pourront ainsi être décemment enterrés. Il leur montre où son corps a été laissé ; les os ont été soigneusement récurés par des animaux sauvages et sont éparpillés sur une zone d'environ 10 mètres de diamètre.

La ville la plus proche disposera d'un cimetière dont s'occupe un Clerc de Mórr ; selon sa taille, une Guilde des Pleureurs pourra s'occuper de tous les arrangements concernant les funérailles. Une tombe individuelle, avec une stèle, coûtera 30 CO, alors que la fosse commune, sans aucune inscription spécifique, sera gratuite. Le Fantôme de Johann apparaîtra aux PJ la nuit suivant son enterrement ; une vision toujours effrayante, mais soulagée de la peine et du désespoir présents lors de ses apparitions précédentes.

« *Merci,* — dit-il, — *Puissiez-vous ne jamais souffrir comme j'ai souffert.* »

Si ses restes ont été enterrés dans la fosse commune, Johann disparaîtra sans rien dire de plus. Si les PJ ont payé pour une tombe et sa stèle, il leur dira qu'il est encore en son pouvoir de les récompenser pour leur action et leur demandera de contacter sa famille en ville.

« *Dites-leur que vous m'avez aidé. Demandez ma sœur Greta et dites-lui que je veux vous donner un paquet qu'elle trouvera dans un compartiment secret, sous le deuxième tiroir sur la droite de mon bureau. Si elle vous interroge, mentionnez le moment où, quand elle avait six ans, je l'ai sauvée, alors que son cheval s'était emballé. Elle saura alors que le message vient de moi.* » Après cela, il disparaîtra.

Si les PJ suivent ses instructions, la famille sera intriguée, mais s'exécutera. Dans le paquet, une sacoche de velours renferme quatre rubis, valant 50 CO chacun.





Notes de Campagne

Eurêka !

Résumé de l'Aventure

Dans *Eurêka !*, Kugelschreiber, un inventeur fortement excentrique, propose du travail aux PJ. Il veut qu'ils s'occupent d'une bande de brutes qui lui extorquent de l'argent. Mais il se trouve que ces "brutes" sont des membres de la Garde locale. Les PJ auront l'occasion de voir quelques inventions extraordinaires, mais ils devront peut-être effectuer une sortie précipitée et terriblement hasardeuse avec une aile volante.

Notes pour la Campagne de L'Ennemi Intérieur

Eurêka ! est une aventure à l'ambiance assez légère qui peut se dérouler dans n'importe quelle petite ville (mais pas dans un village) du Reikland. L'emplacement le plus adapté est Kemperbad, dans **Mort Sur le Reik**, auquel cas Luigi Belladonna aura engagé les gros bras pour forcer la main à l'infortuné inventeur, Kugelschreiber. En ce qui concerne les PJ, Kemperbad n'offre pas d'intérêt particulier ; ce n'est qu'un lieu au bord de la rivière menant à Grissenwald. Vous les dirigerez sur la ville, en leur annonçant que leur embarcation a besoin de quelques réparations mineures, ou qu'un mauvais temps persistant rend la rivière impraticable, par exemple.

Vous pouvez aussi situer cette aventure à Weißbruck et l'utiliser comme lien entre **Erreur sur la Personne** et **Ombres sur Bögenhafen**.

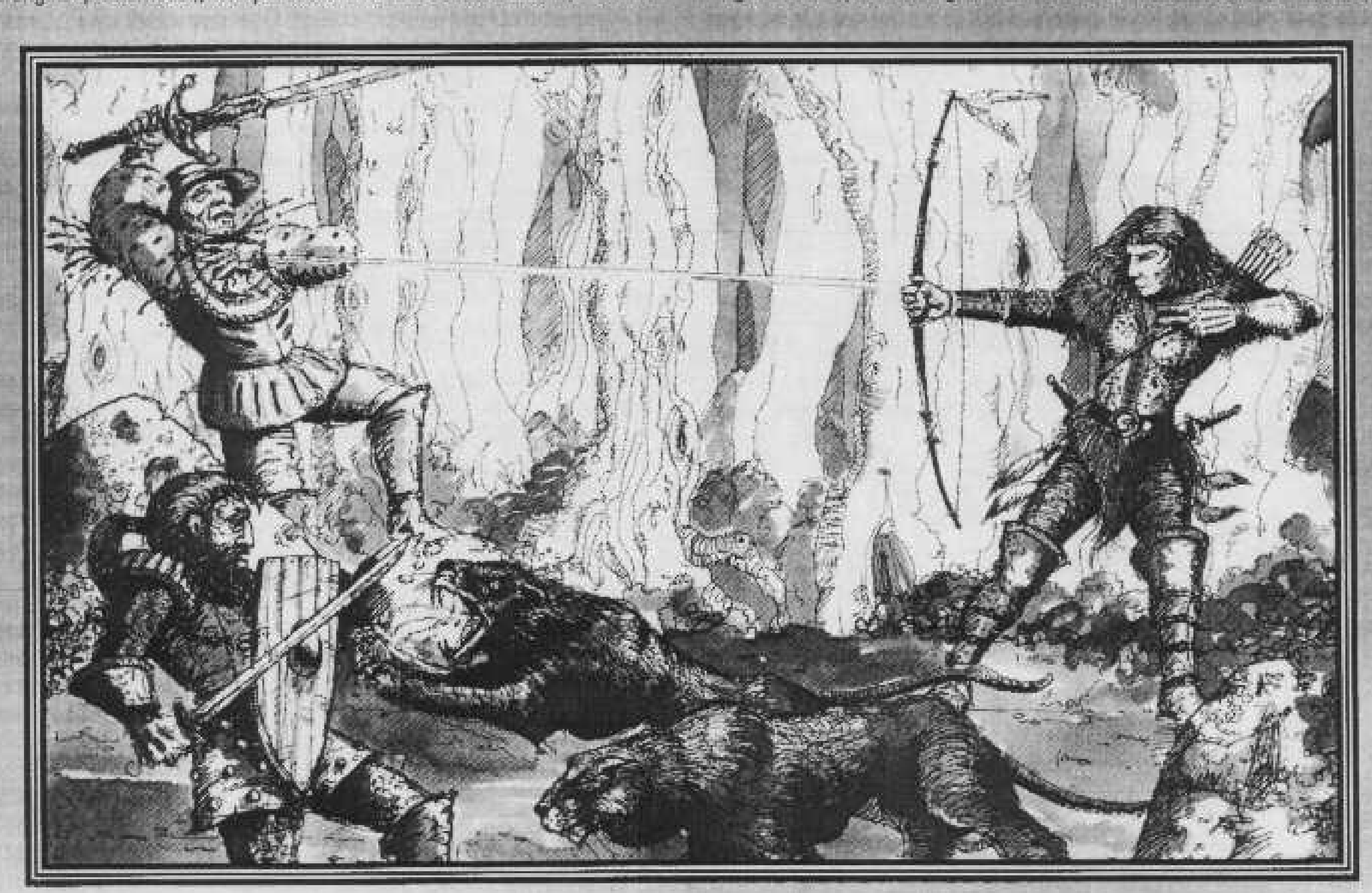
L'issue de cette aventure peut nécessiter quelques changements pour que les aventuriers ne finissent pas en hors-la-loi. Une campagne peut devenir difficile si les cités et les villes-clé telles que Nuln (dans le scénario original présenté ici), Kemperbad ou Weißbruck (des alternatives dans la campagne de **L'Ennemi Intérieur**) deviennent inaccessibles. Des villes minuscules et des villages le seront toujours, mais pas les grandes villes. La Garde ne pourra pas voir le planeur atterrir au-delà de la ville et les personnages pourront se faufiler jusqu'à leur bateau (réparé) pendant la nuit. La Garde pourrait les défier (et leur faire peur) sur les quais, mais les laissera passer ; après quelques moments palpitants, ils pourront poursuivre leur route...

Notes pour la Campagne Repose Sans Paix

Situez *Eurêka !* à Volgen, mais ne l'attaquez pas directement. Vous devez d'abord régler quelques problèmes résiduels avec Emmaretta la Chatte-Garou et Johann le Fantôme.

A Volgen, Emmaretta ira payer la caution pour Klaus et Johann apparaîtra pour discuter avec les PJ. Il sera très intéressé d'apprendre qu'il était autrefois un Chasseur de Primes, car il n'en a aucun souvenir. Descendre d'une riche famille semble éveiller quelque chose chez lui... (faux souvenir, hélas, mais qui entretiendra l'intérêt et les espoirs des PJ). Cette conversation semble assez simple jusqu'à ce que vous pensiez aux Tests de *Peur* que doivent faire les PJ à l'arrivée de Johann (avec un bonus de +5 cette fois). Alors qu'il tente d'avoir une conversation tranquille avec eux, dans un coin sombre de la ville, certains seront cloués au sol, pâles comme la mort (si l'on peut dire). Cela peut faire se retourner quelques têtes et des citadins pourraient bien être affectés par la *Peur* — ce n'est pas facile de traîner avec un Fantôme !

Johann disparaîtra immédiatement après avoir appris ce qu'ont découvert les PJ. A ce moment, Emmaretta revient, en grande fureur. Le magistrat lui a pris son argent et a refusé de libérer Klaus, en disant que



l'or payerait sa nourriture et son transport, ce qui est une absurdité évidente. Emmaretta a été roulée et elle est furieuse. Elle veut maintenant que les PJ l'aident à libérer Klaus !

Ils peuvent connaître alors quelques moments d'hésitation. Laissez-leur le temps de refuser et faites réapparaître Johann. Emmaretta n'a pas peur et elle exprime toute la haine qu'elle éprouve pour lui. Il la considère avec surprise et demande si elle le connaît. Emmaretta répète son histoire et narre celle de son amant emprisonné, qui est injustement détenu. Johann réfléchit au problème pendant un moment, laissant aux PJ le temps de trouver comment sauver Klaus.

Il existe une possibilité évidente : Johann peut semer la *Peur* parmi les gardiens, qui s'enfuiront sous l'effet de la panique ; les PJ entreront alors et sauveront Klaus. Une rapide reconnaissance du local de la milice où se trouve la prison prouve que c'est tout à fait réalisable. Laissez-leur le temps de concevoir ce plan par eux-mêmes et, s'ils ne le font pas, Johann le leur suggérera. Il est désolé pour Emmaretta et fâché par l'escroquerie du magistrat.

Il acceptera de terroriser les geôliers pour que les PJ puissent agir. Et maintenant c'est Emmaretta qui est désolée pour Johann ; ce ne doit pas être drôle d'être mort et de ne pas savoir qui vous étiez. Comment quelqu'un pourrait-il reposer dans ces conditions ? Elle pourrait peut-être lui retourner sa faveur...

Un élément crucial entre maintenant en jeu : les Chats-Garous sont naturellement d'excellents pisteurs. Les PJ ne savent peut-être pas encore qu'Emmaretta est une Chatte-Garou et, même s'ils le savent, ils n'ont pas nécessairement songé qu'elle puisse avoir un tel talent. Le point vital est que *quelqu'un* doit mentionner le cultiste en fuite (et son uniforme de Patrouilleur Rural) à Emmaretta. Si cela est fait, elle proposera de le pister si les PJ et Johann l'aident à libérer Klaus. Au besoin, vous pouvez vous servir des deux PNJ pour pour extirper des aventuriers tous les détails qu'ils connaissent et qui peuvent avoir des liens avec la mort de Johann, jusqu'à ce que cet élément-clé soit mis en lumière.

Laissez les PJ aller jeter un coup d'œil à la prison locale. Ce n'est visiblement pas très difficile. Les gardiens et le geôlier sont à moitié ivres, le bâtiment est petit et plutôt délabré. Mais ils ne doivent pas être vus pendant la libération et, donc, un raid nocturne serait préférable. Des détails subtils, tels que se noircir le visage, porter des déguisements, etc. auxquels pourraient penser les PJ leur rapporteront des PE supplémentaires. Si personne dans le groupe n'est capable de Crocheter une Serrure, ils pourraient fréquenter les tavernes malfamées et engager un voleur. Même si cette compétence n'est pas indispensable, un plan intelligent devrait l'estimer utile ! Johann apparaîtra plus ou moins au bon moment, les gardiens surgiront et dévaleront la rue, trop effrayés pour simplement crier, et les PJ pourront entrer par la grande porte. Les gardes ont laissé les clés sur place et Emmaretta peut repérer Klaus par l'odorat. Les PJ peuvent entrer, sortir et disparaître en moins d'une minute. Pffft ! Utilisez le plan pour donner à la rencontre un degré d'authenticité et provoquer la tension des joueurs.

Les deux Chats-Garous vont maintenant quitter la ville et se diriger vers l'est en suivant la route, en direction de L'Homme à la Capuche. Johann disparaît, en saluant les PJ ; ils pourront voyager en toute quiétude de nuit, étant accompagnés par les quatre félins. Les Chats-Garous arriveront à l'aube à L'Homme à la Capuche et relèveront l'odeur. La piste est irrégulière, généralement dirigée vers le nord-ouest, et aboutit à un campement, à environ 5 kilomètres de L'Homme à la Capuche. Ils sont toujours sous leur forme animale. Ils feulent et crachent vers l'endroit, composé d'un cercle de cendres froides dans une petite clairière de la forêt. Sur un arbre, une lourde flèche maintient accrochée au bois une main droite sectionnée. La main porte une grosse bague de bronze sur l'index. C'est la même main qui manque au Fantôme de Johann, bien entendu, ce qui devrait être très révélateur.

Les Chats-Garous, reprenant leur forme humaine pour un moment, indiquent qu'ils ne peuvent pas suivre la piste plus loin. Cela ne devrait pas trop déranger les PJ qui ont au moins obtenu une preuve matérielle. L'anneau porte un dessin caractéristique sur sa surface — trois barres de jais noir incrustées dans l'argent.

Alors qu'Emmaretta, Klaus et leurs amis Grands Chats leur disent adieu, Johann réapparaît. Il reconnaît la main immédiatement et l'anneau stimule sa mémoire : *« Ouvrez-le, »* dit-il avec excitation. Le haut de l'anneau est articulé et, une fois ouvert, révèle un instrument incroyablement compliqué. Il s'étire et libère une lame de rasoir particulièrement effilée, capable de couper une corde. Une lentille permet de concentrer la lumière et d'obtenir un point brûlant. Quel instrument utile ! Le long de la lame de rasoir, il est écrit "Wfgng Kglschrbr, VOLGEN" (le lettrage est, évidemment, incroyablement minuscule). Les PJ devront donc s'en retourner pour découvrir "Wfgng Kglschrbr" — quelle que puisse être cette personne. Ils devraient avoir des appréhensions à ce sujet, mais c'est fait pour ça. Enfin, avant de disparaître encore une fois, Johann exprimera le souhait que les PJ emmènent sa main avec eux. Il espère que son corps n'est pas trop loin et aimerait que son intégralité soit enterré, si possible !

A leur retour, les PJ se verront conseiller la taverne Misthaufen, sur la Reiksplatz, pour la qualité de son hébergement.

Les PJ peuvent commencer l'aventure par eux-mêmes en se renseignant sur une personne du nom de "Wfgng Kglschrbr", que le barman, Uwe, reconnaît immédiatement comme étant Wolfgang Kugelschreiber, un inventeur excentrique local. Les PJ peuvent alors se rendre chez Kugelschreiber et l'interroger sur l'anneau. Johann ne se montrera pas durant cette visite. Kugelschreiber acceptera de leur dire ce qu'il sait sur l'anneau et sur son acquéreur s'ils effectuent un petit travail pour lui...

Cela met l'aventure en place, mais la conclusion doit être soigneusement envisagée. Examinez les suggestions de conclusion dans le paragraphe sur **L'Ennemi Intérieur** et faites en sorte que les PJ puissent s'en sortir sans devenir des hors-la-loi. Kugelschreiber doit absolument leur dire que l'anneau a été transmis par porteur à un certain "Johann Ostenwald", à l'Auberge des Trois Plumes. L'emplacement de l'auberge est indiqué sur la *Carte de Campagne* et Wolfgang dira aux PJ où elle se trouve. Il n'en sait pas plus, mais les PJ savent au moins où aller par la suite. Bien sûr, Kugelschreiber veut que son travail soit réalisé avant de donner ses informations !

Eurêka !

Une Aventure Inventive pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique** par Paul Hargreaves

Cette aventure pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, est située à Nuln. Son aboutissement pourrait faire des PJ des "criminels" recherchés et leur créer des ennuis avec la Garde ; le MJ devrait donc la lire soigneusement avant de la faire jouer !

Inactifs

Les aventuriers ne devraient pas avoir d'activité au début de cette affaire, qu'ils soient entre deux aventures "principales" ou des nouveaux venus dans cette profession dangereuse. Ils seront donc à la recherche d'un travail de type aventureux et, à Nuln, la meilleure façon d'en trouver est de se rendre sur la Reiksplatz.

La Reiksplatz est peuplée de marchands, manouvriers, soldats, marins et même des racoleurs ! L'activité incessante d'une journée ordinaire fait bourdonner l'atmosphère. Tous les emplois proposés devraient paraître pénibles et ennuyeux aux yeux des PJ.

Heureusement, le Vieil Orme détient la réponse. De nombreux messages sont accrochés à son tronc ; l'un d'eux devraient éveiller leur intérêt. Il indique : *« On demande du personnel qualifié pour protéger des biens de valeur. Salaire convenable, repas fournis. Contacter Uwe le Barman à la taverne Misthaufen. »*

La Taverne

Si les personnages souhaitent se rendre à la taverne (comme ils le devraient), ils n'auront aucune difficulté à la trouver. La plupart des gens peuvent leur en indiquer la direction.

Etonnamment et en dépit de sa générosité, ce n'est pas Uwe qui veut engager du "personnel qualifié". Il sourit et annonce qu'il n'est qu'un intermédiaire, puis donne des instructions aux aventuriers pour se rendre à une maison sur la Gummisteifelstrasse. La maison s'appelle Der Geflugelsalat (La Salade de Poulet) et il ne faut guère de temps pour s'y rendre. Alors que les aventuriers ont pris congé pour aller découvrir leur futur employeur, Uwe leur criera : *« Dites-leur que c'est Uwe qui vous envoie ! »*

Der Geflugelsalat — Voir Carte 2

Les aventuriers arrivent à la maison Geflugelsalat en fin d'après-midi. Des nuages s'amoncellent au dessus de leurs têtes et un orage semble se préparer.

La maison est d'une taille assez imposante, à la limite de la ville et possède quelques caractères assez visibles et inhabituels. Sur le toit, une grande tige de fer s'élève vers le ciel ; une autre partie de ce toit est horizontale et on pourrait facilement se tenir dessus. Toujours sur le toit, une grande structure de bois, similaire à une tour et presque aussi grande que la tige de fer, soutient une vaste plate-forme.

Une grosse corde pend le long d'un des côtés de la double porte. Près de la corde, une pancarte indique : *« Tirez s'il vous plaît. »* Si les aventuriers suivent ce conseil, une série de cloches joueront un petit air, interminablement.

Soudain, un gros bang retentit derrière la porte. Un des battants est ouvert par un Halfeling portant un marteau. Il marmonne quelque chose sur ces "fichues cloches" et demande aux aventuriers ce qu'ils veulent. *« Mais qu'est-ce que vous croyez faire, en sonnant des cloches comme ça ? Hmmm ? Eh bien ? »*

L'attitude du Halfeling changera du tout au tout si les PJ mentionnent qu'ils sont envoyés par Uwe. Il leur fera alors signe d'entrer en souriant.

L'Inventeur

Le Halfeling se nomme Grogar Pittiné : il est le cuisinier, assistant et maître d'hôtel du grand inventeur et génie reconnu, Wolfgang Kugelschreiber.

Kugelschreiber est sans aucun doute un génie et, malheureusement, il est aussi très inventif. Dans son atelier secret, il a inventé maintes merveilles, dont la plupart ne fonctionnent pas, mais qu'importe... Seule la présence de son fidèle assistant, Grogar, a évité à plusieurs reprises la destruction de la maison sous l'effet de diverses explosions incontrôlées.

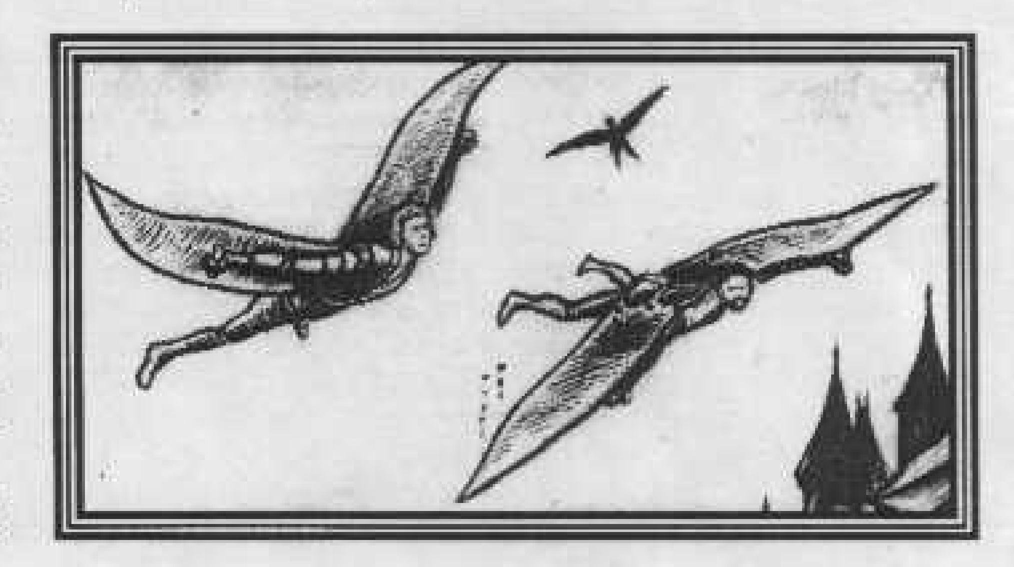
Wolfgang Kugelschreiber a engagé les aventuriers parce que qu'il veut faire protéger des objets de valeur, d'une très grande valeur (pour les parties intéressées). Les objets en question sont lui-même et son assistant, Grogar. Même s'il est légèrement paranoïaque, Kugelschreiber a vraiment besoin d'être protégé d'une bande de brutes qui veulent le racketter. La semaine passée, des hommes masqués ont sonné à sa porte et ont tenté de lui extorquer de l'argent. Kugelschreiber veut que les PJ résolvent son problème.

Présentations

Grogar introduit les aventuriers dans la maison, qui est très bien entretenue, mais ne trouve pas l'inventeur. Il marmonne dans sa barbe : *« ce vieux fou doit encore être en bas, j'en mettrais ma main au feu... »* et emmène les PJ dans une remise derrière la maison. A l'intérieur, quelques marches font accéder à l'entrée de l'atelier secret de Wolfgang Kugelschreiber...

Dans l'atelier, au contraire de la maison, c'est la pagaille. Des composés chimiques bouillonnent dans des cornues étranges et des bouteilles et circulent dans des tubes de verre tortueux. Des mécanismes bizarres encombrent le sol, à des stades divers de réalisation — ou auraient-ils été partiellement démontés ? Des éléments d'armes à feu sont éparpillés un peu partout, avec de petits amoncellements de poudre. C'est à la fois un atelier, un laboratoire, une forge, un repaire d'alchimiste et une usine de parfum rassemblés dans un lieu réduit. Au centre de la confusion, un grand objet est recouvert d'un drap. A l'entrée des aventuriers, un homme émerge de ce drap. Ses cheveux gris sont en bataille, ses yeux immenses, injectés de sang, lui donnent l'air d'un maniaque. Voici Wolfgang Kugelschreiber.

En voyant les PJ, Wolfgang se tourne vers Grogar et dit à ses visiteurs : *« Ainzi, Uwe fous a envoyés. BIEN ! FANTASTIQUE ! MERFEILLEUX !! »*



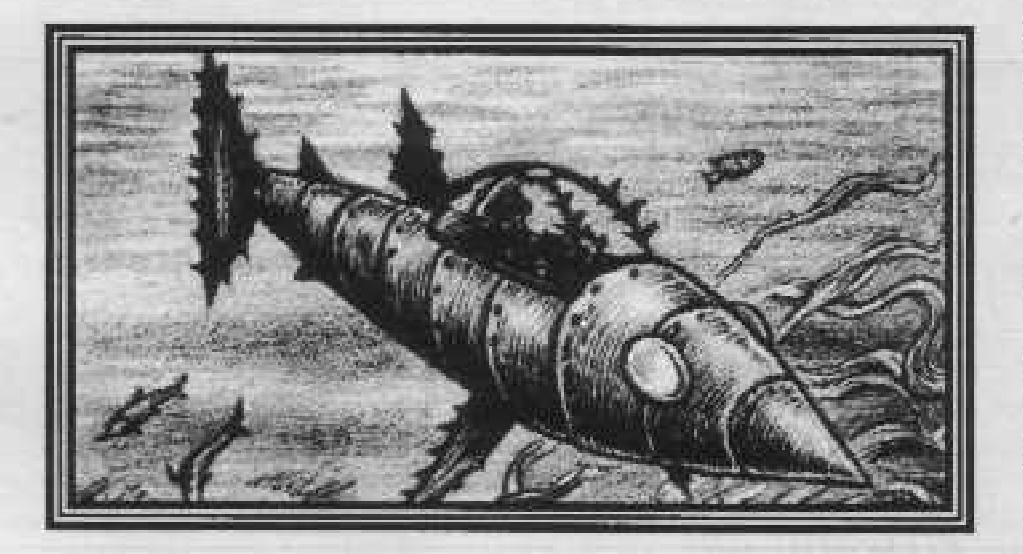
Lorsque Grogar l'a un peu calmé, Wolfgang poursuit : *« Ach bien, mes bons amis, foulez-fous travailler pour moi ou pas ? »*

Grogar ayant précédemment informé les aventuriers des détails du travail, ils devraient pouvoir lui répondre *« Oui »*. Dès qu'ils auront donné leur accord, Kugelschreiber les appréciera instantanément. Son visage s'éclaire d'un très large sourire et il s'adresse à Grogar : *« Ach, che fous l'afais bien dit ! »* et il offre aux PJ 100 CO chacun, payables une fois le travail effectué, *« lorzque fous m'aurez débarrassé de zes trouble-fête... »* Kugelschreiber ne veut pas que ses meubles soient endommagés et il insiste donc pour que les aventuriers ne se battent pas à l'intérieur. En dehors de cette "petite" restriction, ils ont toute latitude pour s'occuper de ce problème.

Quand les détails sont réglés, alors que les aventuriers s'apprêtent à gagner leurs chambres pour s'organiser, Kugelschreiber dit : *« Eh bien foyons. Maintenant que fous êtes à mon zerfice, dites-moi ce que fous penzez de za ! »*

Avec un grand geste, l'inventeur retire le drap du gros objet au centre de l'atelier. Il découvre sa dernière invention : un submersible ! Il est gros et rond, construit en cuivre, en bronze et en fer. Son aspect est terriblement inspiré des poissons. De chaque côté, des pagaies remplacent les nageoires et l'emplacement des yeux est occupé par deux hublots vitrés.

Le génie distrait n'a cependant pas réalisé que son "bateau zous-marin", comme il l'appelle, est trop gros pour passer la porte ou l'escalier...



Ce Soir... Fricassée

Après un dîner tardif mais excellent, concocté par Grogar, les aventuriers sont conduits à leurs chambres. A l'extérieur, l'orage qui menaçait a maintenant éclaté. A cause de lui, Kugelschreiber ne va pas se coucher ; l'inventeur va rester debout et *« Ach. Expérienze avec les éléments, fous foyez. »* Kugelschreiber et Grogar seront très heureux si les PJ préfèrent assurer une garde pendant la nuit, même s'ils pensent (et ils le diront) que ce n'est pas nécessaire.

Les aventuriers se retirent dans leurs chambres et l'inventeur se rend dans son bureau afin de mettre en place ses expériences ; de façon générale, cela concerne la maîtrise et le stockage des éclairs, ce qui explique le conducteur sur le toit. Mais quelque chose d'autre se prépare ce soir. Après tout, peut-être que, malgré tout son travail méticuleux, ses plans vont mal tourner...

Un espion du gouvernement de la cité a été chargé de découvrir si l'inventeur travaille actuellement sur des innovations ayant une valeur militaire. Minuit est passé depuis longtemps lorsque les aventuriers sont alertés par de l'animation provenant du rez-de-chaussée. Entre les roulements de tonnerre et les fouettements de la pluie, on peut entendre des cris et des fracas.

Lorsque les aventuriers atteignent le bas de l'escalier, une silhouette sombre se rue vers eux et grimpe les marches. Kugelschreiber apparaît à la porte de son bureau et crie : *« Arrêtez zet homme ! »* Et la chasse commence !

Helmut Weishund, l'espion, va tenter de s'échapper à n'importe quel prix. Il ne s'attendait pas à ce que l'inventeur soit debout et il n'a rien trouvé d'intéressant pour ses employeurs. Ne trouvant aucune sortie au premier étage, il grimpera par l'échelle sur le toit. La pluie est abondante et accompagnée de roulements de tonnerre et d'éclairs. L'orage est pratiquement à son apogée alors qu'il passe sur Nuln.

L'échelle conduit à la partie plate du toit qui est mouillée, mais sur laquelle on peut se tenir en toute sécurité. Dès que le premier aventurier émerge par la trappe, Helmut porte une attaque, bondit sur la partie supérieure du toit et court au-delà du conducteur d'éclair.

Cette partie du toit est pentue, mouillée et très glissante. A chaque round, quiconque s'y trouve a 50% de chances de glisser et de tomber. La hauteur au sol est de 8 mètres.

De plus, à chaque round, il y a 15% de chances pour qu'un éclair frappe la tige conductrice et, avec la présence de l'eau, une partie de l'énergie va courir le long des tuiles jusqu'aux personnes présentes sur le toit. Le choc ne provoque pas de dommage direct mais fait tomber du toit tous ceux qui sont affectés. L'action de l'éclair a cependant un effet secondaire curieux sur ces derniers : leurs cheveux vont se dresser sur leur tête pendant quelques heures !

Même s'il triomphe des PJ en combat, l'espion ne peut pas trouver d'issue sur le toit. Le destin (ou, plutôt, le MJ) devrait intervenir ; Helmut pourrait tomber, ou être frappé par la foudre innocente. Dans ce dernier cas, quiconque touchera le corps recevra 1-3 **B** et sombrera dans l'inconscience pendant 6 rounds.

Si Helmut est fouillé (le fouilleur porte éventuellement des gants isolants), on ne trouvera pratiquement rien sur lui. La seule chose intéressante est un petit tatouage du Griffon de Nuln sur sa poitrine, juste au-dessus du cœur.

Les aventuriers devraient être complètement mystifiés par tous ces événements, qui sont là pour ça, et pour les empêcher de sombrer dans l'ennui. Ils ne peuvent pas réaliser ou découvrir qu'Helmut était un espion gouvernemental ; son apparition et l'effraction devraient les intriguer. D'un autre côté, ils ont été les instruments de sa mort. Les gouvernements — particulièrement les éléments secrets des gouvernements — mettent longtemps, longtemps, longtemps pour oublier...

Le cadavre tatoué ne peut fournir aucune réponse, non plus que Kugelschreiber et les PJ peuvent aller se coucher, fatigués, contrariés et mouillés.

Le Lendemain Matin

Le lendemain, les aventuriers sont réveillés par une bonne odeur de lard frit et d'œufs. Si on l'interroge à ce moment sur les événements de la nuit, Kugelschreiber admettra ne rien savoir sur l'homme, mais que, grâce à sa présence tardive dans son bureau, il n'a rien pu prendre qui ait de la valeur.

Kugelschreiber aidera à soigner tout personnage blessé pendant la nuit. Il les informera que les extorqueurs reviendront pour chercher leur argent ce soir.

Des Inventions à ne Plus Savoir qu'en Faire

Pendant le reste de la journée, Kugelschreiber fera des démonstrations de certaines de ses inventions. Cela comprend le *Plumeur d'Oie Kugelmatic*, l'*Extincteur de Feu Kugelmatic*, le *Système de Respiration Aquatique Kugelmatic*, le *Fourreau à Dégainé Rapide* et plusieurs autres. Certaines de ces inventions sont détaillées à la fin de cette aventure car, dans certaines situations, elles peuvent se révéler utiles.

Vous êtes libre de rajouter quelques instruments Kugelmatic supplémentaires. Plus l'invention est idiote, mieux c'est. Les PJ peuvent s'amuser en expérimentant les créations, ou en s'équipant de gadgets étonnants et merveilleux. Kugelschreiber sera très heureux de les aider à *« tezter tout ça zur le terrain »*.

L'exploration de l'atelier peut facilement durer toute la journée, les repas étant servis par Grogar aux moments adéquats. C'est très bien ainsi car les extorqueurs doivent apparaître le soir même.

Extorsion... Que Voilà un Vilain Mot

La nuit tombe sur Nuln. Juste après 8 heures, la porte de la maison Geflugelsalat s'ouvre en grand. Cinq hommes remplissent l'encadrement ; tous sont vêtus de manteau, coiffe et masque.

Deux d'entre eux portent des arbalètes chargées, les autres sont équipés de gourdins. Après être entrés dans la demeure, ils se déploieront de façon à avoir l'œil sur tous les occupants. Kugelschreiber se tournera vers tout PJ qui ferait signe de vouloir se battre et lui rappellera ses obligations en tant qu'employé : *« Tenez-fous tranquille ! Z'est ma maizon et che ne feux pas de combat izi ! »*

Rapidement un sixième homme fait irruption, habillé de la même manière mais avec une épée dégainée (il aime les effets dramatiques). C'est Manfred Kessler, le chef des extorqueurs. Il demande le règlement de ses

"honoraires" à Kugelschreiber et le glisse dans sa sacoche quand il lui est remis. Après un merci bien élaboré et sarcastique, il se retire avec ses hommes.

N'ayant pas eu jusque-là la possibilité de les combattre, la méthode la plus facile qu'ont les PJ de s'occuper des extorqueurs est de les suivre jusqu'à leur repaire et de découvrir leurs identités. Les autorités pourront alors en être informées. Comme petit bonus supplémentaire, les PJ pourraient découvrir où l'argent ainsi collecté est dissimulé !

Si les PJ ne songent pas d'eux-mêmes à ce plan, le MJ peut le suggérer par l'intermédiaire de Kugelschreiber. Après tout, c'est un génie et, pour l'intrigue, il est vital que les criminels soient poursuivis... *« Eh bien ! Qu'eze que fous attendez ? Suifez-les ! Ach ! Aurai-che engagé des imbéciles ? Pittiné ! Pittiné ! Amène-moi à boire et à mancher ! Allez, fous autres, COUREZ-LEUR APRES !!! »*



Dans l'Ombre

Les criminels prennent l'argent (75 CO) et disparaissent dans la nuit. Ils ont encore plusieurs visites à effectuer ce soir et il pourrait être dangereux de les poursuivre. Des Compétences telles que *Filature, Déplacement Silencieux Urbain, Camouflage Urbain* et même *Vision Nocturne* seront des plus utiles.

Les bandits repéreront plus facilement les PJ s'ils restent en groupe ; il serait donc préférable qu'ils se dispersent ou qu'ils maintiennent un certain intervalle entre eux. Les personnes qui y penseront devraient recevoir deux ou trois PE, juste pour leur faire plaisir. Les extorqueurs étant certains que personne n'osera les suivre, un seul Test de *Dissimulation* sera nécessaire.

Les bandits mettent environ une heure pour regagner leur repaire. En cours de route, ils effectuent deux arrêts : une fois dans une auberge et une autre, peu après, à la maison d'un marchand.

Finalement, à la grande surprise des PJ qui les filent, les criminels arrivent à leur base d'opération. Après un dernier coup d'œil aux alentours, les six hommes ouvrent une porte et rentrent dans les bâtiments de la Garde de la Cité de ce secteur ! C'est un événement qui devrait faire sérieusement réfléchir les PJ : la corruption parmi les rangs de la Garde de la Cité, les défenseurs de la loi.

Si les PJ investissent précipitamment le petit bâtiment, un des extorqueurs, qui ont maintenant repris leur rôle de Gardes attachés à cette zone, sonnera l'alarme. Les PJ devront prendre la fuite alors que les soldats commencent à s'agiter.

Dans le cas où les PJ dénonceraient ces Gardes corrompus à leurs supérieurs — ou à tout autre Garde — ils ne seront pas pris au sérieux. Faites bien comprendre que, aux yeux de la loi de Nuln, les aventuriers ne sont que des vagabonds suspects et qu'ils risquent de se faire arrêter. Quoiqu'il en soit, si vous le pouvez, impliquez les PJ dans une poursuite. Ceux qui croyaient être les chasseurs pourraient bien se transformer en gibier.

Manfred Kessler fera tout son possible pour ruiner la réputation des PJ, du moins à Nuln. Une fois que cela se sera produit, les aventuriers pourront révéler toutes les activités criminelles qu'ils souhaitent ; aucune cour de Nuln ne va croire les racontars d'une bande minable d'aventuriers, surtout s'ils mettent en cause des Gardes respectés...

Le Plaisir de la Chasse

La poursuite est un excellent moyen de provoquer chez les joueurs de bonnes interprétations ainsi que d'intenses réflexions, grâce à la pression que l'on connaît lorsque l'on tente de se débarrasser des ennuis ! Les aventuriers retourneront probablement chez Kugelschreiber. Ils devraient au moins l'informer de ce qu'ils ont découvert et l'avertir que la Garde pourrait bien se retourner aussi contre lui.

La poursuite les ramenant chez Kugelschreiber pourrait prendre la tournure d'une partie de cache-cache entre eux et les poursuivants, qui représentent une bonne partie de la garnison. Cela peut aussi être une poursuite directe dans laquelle les Gardes, menés par Manfred Kessler, talonneraient les aventuriers maintenant recherchés pour un "complément d'information".

Dans le premier cas, les Tests de *Dissimulation* seront à l'ordre du jour. Des descriptions générales de l'environnement immédiat permettront aux PJ de saisir ce qui se passe et de se localiser : *« Vous vous trouvez dans une ruelle étroite, les maisons sont très proches les une des autres »*, etc. Ils pourront ainsi dénicher des endroits où se cacher, comme les toits, les renfoncements obscurs, ou dans les canaux, les charrettes à foin, les chariots vides et autres. Des PE devraient récompenser les idées lumineuses.

Lors d'une simple poursuite, les gardes ne devraient pas capturer directement les aventuriers, mais plutôt les effrayer et les épuiser. Après tout, rien de tel qu'une poursuite menée par une horde de Gardes excités pour obtenir une bonne poussée d'adrénaline.

Les aventuriers finiront par retourner chez Kugelschreiber, ne serait-ce que pour récupérer leurs affaires. Ils pourraient aussi être obligés d'y aller parce que des Gardes qui surveillent les portes de la ville sont en état d'alerte.

La Fuite

Lorsque les aventuriers seront retournés chez Kugelschreiber et qu'ils l'auront informé de ce qui s'est produit, il deviendra très excité. Il hurlera toutes sortes de choses sur la nécessité d'une fuite rapide, mais ne fera pas grand-chose de plus que de courir dans tous les sens et de s'arracher la plupart des cheveux. La Garde arrivera peu après que les aventuriers auront prévenu Wolfgang de son arrivée prochaine.

Précisément, la Garde parviendra à la maison de l'inventeur 2 tours après les aventuriers. Des cris et des coups sur la porte commenceront à retentir.

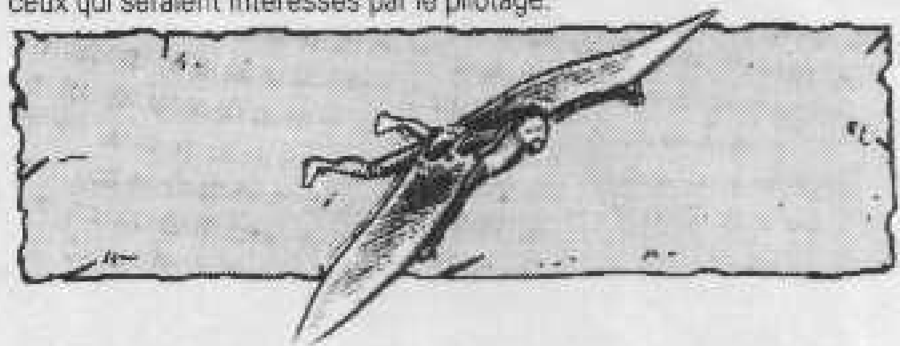
A ce moment-là, Kugelschreiber et Grogar auront couru par la porte arrière jusqu'à la cave. En partant, Kugelschreiber se tournera vers les PJ et leur criera : *« Che fais m'enfuir dans mon Bateau zous-marin. Ne fous inquiétez pas, nous nous retrouferons. »* Si les PJ sursautent en entendant cela, il sera temps de leur rappeler que le mur de l'atelier est aussi celui du canal et que Kugelschreiber dispose d'une bonne réserve de poudre à cet endroit...

Ce bateau ne peut malheureusement accueillir que deux personnes et Kugelschreiber et Grogar sont les deux seuls à pouvoir le faire manœuvrer correctement. Les aventuriers devront trouver une autre solution. La porte principale de la maison peut être verrouillée, mais il ne faudra que peu de temps à un Garde pour la forcer (les caractéristiques de la porte sont **R** 3, **D** 12).

A ce stade, les personnages ont plusieurs alternatives à considérer — en dehors d'un combat à mort contre la garnison entière, bien entendu. La fuite est une possibilité des plus intéressantes. Filer par la porte arrière n'est guère réaliste car les rues sont surveillées et les Gardes tenteront d'entrer par là aussi (**R** 3, **D** 6).

Le toit propose une issue royale. Les Gardes peuvent être retardés par des portes verrouillées et d'autres barricades et cela garantit un bon départ pour toute poursuite sur le toit. Il reste un seul problème : les murs de la ville. Aucune possibilité ne permettrait aux PJ de les franchir sans passer d'abord par un certain nombre de combats. Cela serait réalisable s'il s'agissait de guerriers forts et expérimentés, et un peu fous. Mais une troisième option leur permet d'éviter une bataille rangée suicidaire...

La plate-forme de la pseudo-tour abrite des machines fascinantes imaginées par Kugelschreiber : des ailes volantes ! Ces créations primitives et potentiellement fatales garantissent des possibilités inhabituelles pour ceux qui seraient intéressés par le pilotage.



Plusieurs appareils, de tailles différentes mais de capacités similaires, sont couverts par une bâche. Ils sont relativement simples à manier : la personne s'attache à l'aile volante (cela prend 3 rounds) et saute de la plate-forme. Il ne lui reste plus qu'à réussir à voler...

Un jet immédiat permet de déterminer si le pilote (le terme est employé dans son sens le plus vague) contrôle l'aile volante. Pour cela, il doit faire un jet sous le total de sa *Dextérité* plus la moitié de son *Initiative*. Les aventuriers surchargés subissent une pénalité de -5 sur le jet de contrôle par tranche de 50 points d'Encombrement au-dessus de leur limite.

Si le pilote perd le contrôle de son appareil, lancez 1D6 et consultez la table suivante.

Jet de Dé	Résultat
1-2	Chute de 15 m
3-4	Chute de 10 m
5-6	Chute de 5 m

Après avoir déterminé le résultat sur cette table, le personnage doit tenter à nouveau de contrôler son engin — en supposant qu'il ne s'est pas écrasé au sol. Les dommages en cas d'impact sont calculés comme pour une chute de la hauteur appropriée. Notez à la fin de chaque tour l'altitude à laquelle se trouve l'aile volante.

Au départ, les personnages sont sur la plate-forme, à 20 m au-dessus du sol. Après avoir sauté, ils feront une chute immédiate de 5 m avant de pouvoir équilibrer leur vol.

Après le jet initial, le contrôle ne devrait être testé que lorsque le pilote tente de modifier son déplacement. Lorsqu'un jet de contrôle est réussi, le pilote peut choisir de monter ou de descendre de 5 m, ou de virer à gauche ou à droite.

Il est possible de tourner pour se mettre sous le vent (qui, justement, vient de la direction du plus proche pan du Mur de la Cité) ; grâce à cela, l'aile volante aura plus tendance à monter de 5 m qu'à descendre, mais, à la fin du tour, elle risque de s'arrêter et de s'écraser au sol. Refaire un jet pour éviter cette situation, avec un bonus de +10. Lorsque les aventuriers voleront vers les Murs, ils devraient être à une hauteur largement suffisante pour les franchir. Les chutes depuis une altitude élevée laissent une bonne chance pour se rétablir, car l'appareil ne descendra pas de plus de 25 m en un round.

En vol, l'aile volante se déplace de 30 m par round ; il devrait falloir environ un tour pour franchir les murs qui mesurent 25 m de hauteur.

Un MJ légèrement sadique pourrait rajouter des obstacles à éviter, maisons, tours, etc., autour desquels les personnages devront manœuvrer lors du survol de la ville. Au sol, les Gardes peuvent recourir à "l'artillerie" sous la forme de flèches, pierres, ou même grâce à une catapulte.

Une fois que les personnages auront franchi les murs de la ville, les Gardes ne les poursuivront pas car ils ne seront plus dans Nuln. L'atterrissage et les événements suivants peuvent former toute une nouvelle série d'aventures.

Epilogue

Les PJ peuvent recevoir les PE suivants :

30-60 points chacun pour leur interprétation ;

20-30 points chacun pour s'être occupé de l'espion ;

10 points chacun pour la filature des extorqueurs, un bonus de 10 points pour le premier PJ à avoir fait la suggestion ;

10-20 points chacun pour être retourné chez Kugelschreiber ;

30-50 points chacun pour la fuite.

Si l'aventure est jouée en gros telle qu'elle est présentée ici, les personnages finiront probablement en hors-la-loi à Nuln. Ce n'est pas impératif, car les derniers éléments de l'aventure se déroulent de nuit ; la Garde aura du mal à obtenir des descriptions précises des aventuriers. Mais si ceux-ci finissent par être recherchés, certains Chasseurs de primes pourraient bien se lancer à leurs trousses. Quelle belle source d'aventures rapides... D'un autre côté, si vous voulez obtenir une conclusion plus satisfaisante, il est toujours possible de changer des détails de l'histoire.

Kugelschreiber devrait survivre à cette épopée. C'est un individu intéressant qui pourrait bien intervenir dans d'autres aventures. Trouver des matériaux et des ingrédients étranges pour ses expériences, espionner les secrets des autres inventeurs, voici quelques exemples de ses possibilités.

Dans cette aventure, les récompenses financières ne sont pas très importantes, mais, s'il n'y a que ça, les PJ peuvent toujours se trouver du boulot dans les foires ambulantes comme hommes-oiseaux trompe-la-mort.

Appendice 1 : Les Inventions de Kugelschreiber

Toute invention intéressante que vous pourriez imaginer ajoutera du piment aux aventures, mais la plupart ne devraient pas marcher. Il ne faut pas oublier que tout ce qui pourrait ressembler à de la haute technologie risquerait de ruiner l'atmosphère du jeu. Evitez à tout prix des objets tels que les mitrailleuses ou les robots ; si vous devez en faire apparaître, faites alors en sorte qu'ils soient encombrants, dangereux pour l'utilisateur et qu'ils fonctionnent rarement !

Fourreau à Dégainé Rapide

C'est un fourreau (pour épée standard uniquement) équipé d'un système d'éjection dans le fond. Lorsque le système fonctionne correctement (50% de chances), l'utilisateur rajoute +10 à son *Initiative* du premier round de combat, si l'épée est dans son fourreau. Lorsque le *Fourreau à Dégainé Rapide* fonctionne mal, l'épée jaillit du fourreau et atterrit à 1-10 m de là.

Extincteur de Feu Kugelmatic

C'est un wagon à roues muni d'une clé, d'une pompe et d'un tuyau. Lorsque l'on se sert de la pompe, de l'eau traitée chimiquement, marron et malodorante, jaillit du tuyau. Elle éteindra tout feu avec lequel elle entrera en contact de la même manière que de l'eau ordinaire. La substance collera à toute personne arrosée et réduira son *Initiative* de 15. Sa portée est de 4 mètres et on ne peut se débarrasser convenablement du produit qu'au bout de 2 heures. L'extincteur mobile nécessite deux opérateurs (un pour la pompe et un pour manœuvrer le tuyau).



Systeme de Respiration Aquatique Kugelmatic

Un tuba primitif qui marche très bien. Il pourrait servir à quiconque souhaite s'enfuir en nageant.



Plumeur de Poulet Kugelmatic

N'en demandez pas plus.

Plumeur d'Oie Kugelmatic

Une version plus grande du précédent.

Bateau Sous-Marin

Sa description n'est pas vraiment nécessaire car les aventuriers ne devraient pas pouvoir s'en servir, ni même en voir l'intérieur.

Aile Volante

Les informations concernant les ailes volantes figurent dans la dernière partie de l'aventure.

Appendice 2 : Personnages

Wolfgang Kugelschreiber

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	24	2	3	8	46	1	59	24	97	30	67	37

Compétences
Astronomie, Calcul Mental, Cartographie, Chance, Chimie, Héraldique, Histoire, Langue Etrangère — Classique, Métallurgie, Technologie, Traumatologie.

Notes : Ses tenues sont souvent assez débraillées et il ne se soucie pas de son apparence ; quelque peu distrait, c'est pourquoi la plupart de ses inventions ne fonctionnent pas — généralement, il oublie un des éléments.



Grogar Pittiné

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	36	2	2	6	52	1	43	20	37	23	43	43

Compétences : Chant, Cuisine, Soins des Animaux.

Notes : A souvent tendance à marmonner dans sa barbe.

Helmut Weishund — Espion

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	45	3	4	9	50	2	46	39	49	69	29	49

Compétences et Dotations
Comme un Espion (voir **WJRF**) plus une épée.

Gardes — Extorqueurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	40	3	3	9	36	1	29	29	29	29	29	29

Compétences et Dotations
Comme un Garde (voir **WJRF**).

Notes : Lorsque les Gardes sont habillés en extorqueurs, leurs dotations sont celles qui figurent dans le texte de l'aventure. Lorsqu'ils agissent en tant que Gardes, ce sont celles qui figurent dans le livre de règles.

Manfred Kessler — Chef des Criminels

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	30	3	4	9	39	2	29	40	29	29	29	29

Compétences et Notes : Comme ses acolytes.

Carte 2

Canal
Cave
Piliers
Explosifs
Partie plate du Toit
Trappe
Haut
Plateforme
Conducteur d'électricité
Toit
Chambre de l'Inventeur
Chambre de Grogar
Chambre vide
Passage
Balustrade
Chambre des PJ
Bas
Premier Etage
Bas
Remise
Bureau
Salle à Manger
cuisine
Haut
Rez-de-Chaussée
Haut
CANAL
Cave

Notes de Campagne

Une Nuit Agitée aux Trois Plumes

Résumé de l'Aventure

Les PJ passent une nuit à l'Auberge des Trois Plumes, dans laquelle séjournent aussi la Gravin, membre de la basse noblesse, et sa suite. Parmi les autres invités de marque, on compte la Chasseuse de Primes Ursula Kopfgeld, quelques "initiés" qui sont en réalité des cultistes, un couple impliqué dans une affaire mystérieuse et d'autres encore. Il n'est pas possible de présenter convenablement la mise en place compliquée et les multiples intrigues de cette aventure dans un bref résumé. Un vrai régal pour les joueurs qui voudront démêler cet écheveau !

Notes pour la Campagne de L'Ennemi Intérieur

Dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**, situez la rencontre sur la route d'Altdorf à Middenheim, et faites de la Gravin une noble d'une zone proche de la Cité du Loup Blanc, à laquelle elle est rattachée. Elle sera un contact utile pour les PJ, à la fois comme amie et comme quelqu'un qui peut les introduire dans les hautes sphères de Middenheim. Elle sera trop occupée et distraite (le problème légal) pour les aider directement, ce qui en fait un PNJ idéal. En en faisant l'amie d'un personnage noble, mais plutôt inutile, comme le Chevalier Eternel, vous pouvez introduire les PJ dans la crème de la haute société sans les mettre directement en contact avec quelqu'un d'utile ou d'influent, situation très souhaitable.

Dans **Mort Sur le Reik**, cette aventure peut se situer quelque part entre Grissenwald et Kemperbad, ou sur la longue rive sud du Reik, entre Château Riekguard et Kemperbad. Les deux conviennent à la rencontre telle qu'elle est décrite, car Kemperbad sera la destination de la Gravin. Vous pouvez inclure cette nuit folle dans *Erreur sur la Personne*, au cours de la première halte entre Altdorf et Weißbruck, et entretenir la tension des PJ alors qu'ils fuient Altdorf !

Notes pour la Campagne de Repose Sans Paix

La localisation des Trois Plumes figure sur la *Carte de Campagne*, entre Volgen et Schoppendorf.

Les PJ vont sans doute enquêter sur l'anneau (et le montrer à l'aubergiste) et ils poseront des questions sur le dénommé Johann, à qui il fut envoyé. L'aubergiste est bien sûr terriblement occupé avec ses nobles visiteurs et il peut à peine prendre le temps d'aider les PJ. Quand il y parvient, il leur explique qu'il vient juste de reprendre le local, l'ancien propriétaire étant mort des suites d'une Variole Verte Tachetée un mois plus tôt (mais après la remise de l'anneau). L'aubergiste indique qu'il a des clients réguliers à qui il montrera l'anneau en demandant s'ils savent quelque chose à son sujet. Si les PJ essayent par eux-mêmes, ils n'obtiendront pas de résultat car aucun PNJ n'admettra qu'il connaît l'anneau. Ils devront laisser faire l'aubergiste et se contenter de prendre un verre ou deux en compagnie des gens du bar.

Vous êtes ainsi libre de lancer l'aventure compliquée telle qu'elle est indiquée, car Johann ne viendra pas animer la soirée. La Gravin est en route pour Altdorf et embarquera sur le fleuve à Schoppendorf. Les origines et les adresses des autres PNJ ne sont pas importantes et n'ont donc pas besoin de modification ; en tout cas, les PJ ont très peu de chances de découvrir d'où ils sont originaires.

La conclusion exige une préparation soignée pour permettre la poursuite de la campagne.

D'abord, la Gravin ne doit pas insister pour que les PJ l'accompagnent à Altdorf, bien qu'ils puissent l'accompagner jusqu'à Schoppendorf, qui sera leur prochaine destination. Ils pourront ainsi se faire un peu d'argent en se mettant à son service.

Ensuite, les PJ devront découvrir plus d'informations sur Johann. La solution la plus facile est de le faire découvrir par l'aubergiste qui apprendra d'Ursula qu'elle a déjà vu l'anneau et connaît son propriétaire. Ursula, en tant que Chasseuse de Primes, connaissait Johann et avait eu l'occasion de travailler une fois ou deux avec lui. Comme elle ne fait que passer, les informations suivantes ne seront transmises aux PJ que le lendemain, lorsque tout sera redevenu tranquille. C'est très bien ainsi, car les PJ ne pourront pas interroger directement leur principale source d'informations, ce qui évite les questions embarrassantes.

Ursula confirme l'achat de l'anneau par un Chasseur de Primes qu'elle ne connaissait que par son prénom, "Johann". Elle en donne une brève description qui est assez proche de l'apparence du Fantôme. Elle indique qu'il était soigneux, accompli et qu'il agissait parfois à partir des Trois Plumes, même s'il n'avait pas d'ami intime dans ce secteur. Elle ne sait pas pour qui il travaillait. La dernière fois qu'elle l'a vu, une quinzaine de jours plus tôt, il pourchassait un fameux hors-la-loi et agissait sous un déguisement. Elle pense qu'il avait eu recours à l'uniforme de Patrouilleur Rural pour dérouter les gens. Enfin elle précise aussi que Johann était célibataire, abstinent et pas du genre à passer son temps avec des dames de petite vertu, en somme un individu parfaitement convenable. Ursula ne dit rien sur ses origines, sa famille ou son passé ; ce portrait n'est pas totalement satisfaisant du point de vue des PJ ou de Johann, mais il n'est pas trop mauvais.

Johann apparaîtra peu après ce moment pour conférer avec les PJ. Il sursaute à la mention d'une affaire importante, faisant remarquer que les PJ ont peut-être là l'occasion de se faire de l'argent.

Alors qu'il discute d'un détail mineur des informations indiquées ci-dessus, il grimace soudainement et secoue son moignon. *« C'est très douloureux, je suppose que c'est ce qu'ils appellent la douleur du membre fantôme »* explique-t-il en souriant tristement de cette boutade.

A ce moment-là, la main rampe hors de l'endroit où elle a été rangée par les PJ (sac à dos, sacoche, etc.), se traînant à la force de ses doigts bleus livides.

Lentement, terriblement lentement, l'index dessine un cercle dans l'air ; les spectateurs doivent réussir un Test de *Peur* ou être obligés de le regarder, paralysés par l'horreur. Le doigt désigne alors l'ouest, semble frapper l'air plusieurs fois et la main redevient inerte.

Quiconque est encore affecté par la *Peur* se remet à ce moment. Lorsque la main s'animera à nouveau, les PJ réaliseront leurs Tests de *Peur* avec un bonus cumulatif de +5, comme pour leurs Tests avec Johann.

La main est maintenant dotée d'une vie indépendante. La raison de ce phénomène est expliquée dans les notes de campagne du *Rituel* ; l'effet, en termes de jeu, est qu'elle désigne infailliblement la direction de la ville de Delberz.

Quelle que soit la direction qu'empruntent les PJ (ce sera maintenant presque directement vers Delberz), la main s'animera régulièrement et se tournera vers la même direction. Elle se tourne vers le corps de Johann, ce que les PJ ne réaliseront pas immédiatement. A partir de là, la main devient la ligne directrice et la prochaine série de notes reviendra sur ce sujet.

Une Nuit Agitée aux Trois Plumes

Cette aventure se déroule dans une auberge au bord de l'eau ou près d'une route, dans n'importe quelle partie de L'Empire. Les PJ seront simultanément impliqués dans plusieurs intrigues et le MJ devra étudier soigneusement l'aventure avant de la faire jouer.

Introduction pour le MJ

Il est important de retenir que, dans cette aventure, de nombreux événements vont se produire en même temps. Plusieurs intrigues séparées se déroulent, mais en s'entremêlant — c'est une nuit très active, même pour une auberge très fréquentée ! Vous devrez suivre un certain nombre d'événements sans relation et faire en sorte que les actions prévues se déroulent à l'heure prévue. Le paragraphe *Evénements* vous aidera mais vous devriez lire plusieurs fois l'aventure ; ainsi, vous serez certain d'avoir bien compris tout ce qui se produit — quant à la façon dont les PJ vont démêler tout cela, c'est leur problème.

Il est inutile de dire que certains événements des différentes intrigues finiront par s'entremêler. De plus, Nos Héros vont amener des modifications selon ce qu'ils décident de faire à tout moment particulier. Les intrigues sont présentées ci-dessous et dans le paragraphe *Evénements* telles qu'elles devraient se dérouler, en supposant que tout se passe bien — si quelque chose tourne mal, votre imagination vous permettra de déterminer précisément ce qui va se produire. A priori, cela a l'air un peu inquiétant, mais une fois dans le bain, ce n'est plus un problème. Sincèrement.

Vous pouvez bien sûr décider de présenter chaque intrigue séparément, en mini-aventure individuelle. Rien ne vous en empêche et vous obtiendrez plusieurs aventures pour le prix d'une seule — c'est à vous de choisir.

Introduction Pour les Joueurs

Vous venez de connaître une longue journée de voyage ; le soleil commence à disparaître lorsque vous apercevez une auberge à quelque distance. Vous rapprochant, vous distinguez une enseigne représentant trois plumes et remarquez que l'endroit connaît une activité particulièrement intense.

Un important carrosse décoré est arrêté et des laquais — certains en livrée — transportent des coffres et des malles, alors que des hommes d'armes, eux aussi en livrée, montent la garde.

A l'intérieur, l'agitation est intense. Des serveurs vont et viennent rapidement et l'aubergiste est en pleine conversation avec un scribe portant une bourse visiblement bien arrondie. Il se passe une bonne dizaine de minutes avant que vous puissiez attirer son attention.

« Bienvenue, — finit-il par vous dire, — *je suis désolé de vous avoir tant fait attendre, mais, comme vous pouvez le voir, ce soir une invitée distinguée nous honore de sa présence — la Gravin Maria-Ulrike von Liebewitz d'Ambosstein, pas moins — et il y a tant d'arrangements à faire. Avec tout cela, je sais à peine où j'en suis. A nous, maintenant — vous désirez une chambre ? Mais qu'est-ce que je dis, bien sûr que vous en voulez une. Ah, excusez-moi de nouveau, je reviens dans un instant.* »

Vous attendez encore quelques minutes alors qu'il dirige un groupe de serviteurs vers les chambres de la Gravin.

« *Je suis vraiment désolé,* — vous dit-il à son retour. — *Ce soir, c'est la folie totale.* »

L'Auberge

Les notes qui figurent sur le plan devraient s'expliquer par elles-mêmes — en cas de doute, référez-vous aux notes de l'exemple d'auberge du livre de règles **WJRF**.

Les chambres *a-k* sont doubles, alors que les chambres *l-t* sont simples. La Gravin est installée dans toute une aile et la chambre *f* restera vide, selon ses ordres. Si les aventuriers demandent une chambre double, ils obtiendront la *g* ou la *h*.

Les Trois Plumes possèdent dix chambres simples et dix chambres doubles. Cinq des chambres doubles sont actuellement occupées par la Gravin et sa suite (*a-e* sur le plan). Tout le couloir a été isolé et deux hommes d'armes sont postés au point marqué *x* et garantissent la tranquillité de la Gravin.

Les autres chambres sont toutes libres — les aventuriers sont arrivés assez tôt dans la soirée et l'auberge n'a pas encore commencé à se remplir. Une chambre simple coûte 1 CO par nuit, une chambre double 35/- et une place dans le dortoir 5/-. Les prix comprennent le dîner et le petit déjeuner. Il est possible de loger une personne supplémentaire dans les chambres simples ou doubles, mais elle devra dormir sur le sol et cela coûtera un supplément égal à la moitié du prix de la chambre.

Résumés des Intrigues

Comme indiqué précédemment, plusieurs affaires se dérouleront simultanément ce soir. Les résumés d'intrigues suivants vous permettront de suivre le déroulement des événements.

Intrigue 1 - Une Affaire d'Importance

Une partie de l'auberge est occupée par la Gravin Maria-Ulrike von Liebewitz d'Ambosstein, une nièce de la Comtesse Emmanuelle de Nuln, accompagnée de sa suite — une demi-douzaine d'hommes d'armes, un avoué, un Champion de justice et divers serviteurs.

Elle se rend à Kemperbad pour y être jugée, ayant été accusée de comportement immoral et de complicité dans le décès d'un invité lors d'une des légendaires soirées de sa tante. La Gravin entend exercer son droit antique du jugement par le combat, mais des agents à la solde du Baron Otto von Dammenblatz de Wissenburg, son accusateur, sont sur ses traces afin d'éliminer son champion, Bruno. La technique envisagée est indiquée plus loin.

Intrigue 2 - Situations Compromettantes

La Gravin Maria-Ulrike n'est pas la seule représentante de la noblesse à honorer l'auberge de sa présence. Le jeune Graf Friedrich von Pfeifraucher y est aussi présent, mais incognito ; c'est le troisième fils du Comte Bruno de Wissenland. Il est accompagné de Fraulein Hanna Lastkahn, fille d'une riche famille s'occupant de construction navale à Grissenwald ; leur liaison secrète dure depuis quelque temps et ils ont loué une chambre de l'auberge sous le nom de Herr et Frau Johann Schmidt. Ils ont été malheureusement reconnus par un des serviteurs de la Gravin Maria-Ulrike, qui faisait autrefois partie du personnel de la maison Pfeifraucher. Une tentative de chantage suivra.

Intrigue 3 -Résurgence du Passé

Gustaf Rechtshandler, l'avoué de la Gravin, est diplômé de l'Université de Nuln, où il a fait brièvement partie d'une société secrète nommée Ordo Ultima. L'Ordo servait de façade à un culte du Chaos adorant Slaanesh ; Rechtshandler l'a quittée lorsqu'il a compris qu'il ne s'agissait pas d'une innocente société secrète. Il n'avait cependant pas assez progressé pour découvrir le lien avec le Chaos. Rechtshandler a connu une grande réussite professionnelle qui l'a amené à sa position actuelle, étant bien considéré par la famille von Liebewitz ; et maintenant le culte veut obtenir quelque chose de lui, et un de ses agents le contacte à l'auberge.

Intrigue 4 -Querelle d'Amoureux

Fraulein Hanna Lastkahn (voir Intrigue 2, ci-dessus) est fiancée à Herr Thomas Prahmhandler, l'héritier d'une autre riche famille de Grissenwald, elle aussi dans la construction navale. Ce dernier a eu connaissance de sa liaison avec le Graf Friedrich par une servante de la maison Lastkahn et surgira dans l'auberge, complètement ivre et accompagné par quatre hommes de main embauchés pour l'occasion. Il compte les prendre sur le fait et fouetter le jeune noble, sans aucun souci des conséquences.

Intrigue 5 - Cendres Tu Seras

La même nuit, une bande de contrebandiers doit charger une importante cargaison sur un bateau en attente. Mais le bateau n'est pas là. Il a serré une écluse fermée d'un peu trop près et a perdu une demi-journée en réparation. Les contrebandiers doivent donc dissimuler leur cargaison dans l'auberge en attendant l'arrivée du bateau, le lendemain.

Avec une marchandise ordinaire, ce ne serait pas un problème, mais comme il s'agit d'un homme... Son nom est Josef Aufwiegler, un agitateur d'Altdorf, recherché pour incitation à la rébellion. Il a absorbé une drogue provoquant le coma et les contrebandiers sont déguisés en Initiés de Mörr qui le ramènent ostensiblement chez lui pour les funérailles. Le minutage avait été calculé pour que la drogue cesse son effet une fois l'homme en sécurité sur le bateau, mais, à cause du retard, il se réveillera pendant la nuit.

Intrigue 6 - Pour une Poignée de Couronnes

Ursula Kopfgeld, une Chasseuse de primes, suit les contrebandiers. Elle était très près d'Aufwiegler lors de sa "mort" et est convaincue qu'il y a anguille sous roche. Elle les a suivis dans l'auberge et elle attend une occasion d'agir.

Intrigue 7 - Il Faut Savoir Faire les Poches

Pour améliorer la confusion, Glimbrin Oddsocks, un voleur Gnome, visite l'auberge et tentera de voler tout ce qu'il pourra pendant la nuit. Certains de ses mouvements figurent dans le paragraphe *Evénements*, mais à chaque fois que vous ne savez pas où il est, il est tout à votre service...

Evénements

Voici ce qui devrait arriver pendant la nuit. N'oubliez pas que le déroulement des événements indiqués ici peut être modifié par les actions des PJ et les lieux où ils se trouvent à n'importe quel moment.

Les événements seront, aussi, modifiés par ce que *vous* voulez voir arriver. Vous êtes libre de les triturer, de les tordre, de les étirer ou de les mutiler autant que vous le voulez. Après tout, qui le saura ?

21 H 00

Les aventuriers arrivent à l'auberge. Bruno est assis à la table *a*, engagé dans une partie de bras-de-fer avec un des hommes d'armes. D'autres sont rassemblés autour de la table ; ils boivent et crient des encouragements. Bruno gagne facilement et relèvera tout défi pour un enjeu de 1 CO ou plus. Les règles du bras-de-fer figurent à la fin de l'aventure.

Une partie des hommes d'armes et des serviteurs de la Gravin sont éparpillés dans la salle ; avec quelques boissons ou un Test réussi de **Soc**, il sera possible d'engager la conversation avec eux. Ils savent que la Gravin se rend à Kemperbad pour régler quelque affaire légale ; un serviteur ou un homme d'armes échouant à un Test de **Cd** révélera aussi que cette affaire est liée à la mort d'un invité lors d'une soirée donnée par la tante de la Gravin, la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln.

Les aventuriers ont droit à un Test d'**Int** pour avoir entendu parler des légendaires soirées de la Comtesse ; les personnages nobles ou connaissant l'*Etiquette* bénéficieront d'un bonus de +10 pour ce Test. S'il est réussi de 30 ou plus, les aventuriers auront entendu des rumeurs sur l'incident qui s'est produit un mois plus tôt. La victime était le Baron Sigismund von Dammenblatz, un membre âgé de la basse noblesse de Dunkelberg. On l'a trouvé mort, le visage plongé dans un bol à punch ; maintenant, le Baron Eberhardt von Dammenblatz, son fils, accuse la Gravin d'avoir provoqué la mort de son père en l'empoisonnant ou grâce à la sorcellerie.

Aucun membre de la suite de la Gravin ne croit l'accusation — l'opinion générale est que le Baron s'est saoulé à mort et que, dans un état comateux, il s'est effondré sur le bol où il s'est noyé.

Enfin, un Halfeling grimaçant est installé à la table *b* où il taquine un jeu de cartes. Il sera prêt à jouer avec quiconque le lui proposera, pour un enjeu de 1 Pistole la partie.

21 H 10

Trois voyageurs trempés par la pluie entrent. Ils ôtent leurs lourds manteaux et leurs chapeaux et les mettent à sécher près du feu, puis ils demandent une chambre double pour eux trois et commandent trois repas chauds. Ils vont s'asseoir à la table *c* et restent entre eux, faisant tout leur possible pour ne pas être mêlés aux conversations d'autrui. Ce sont les membres de l'Ordo Ultima (voir *Intrigue 3*, ci-dessus).

21 H 15

Un Gnome arrive, demande une chambre simple et s'assied pour jouer aux cartes.

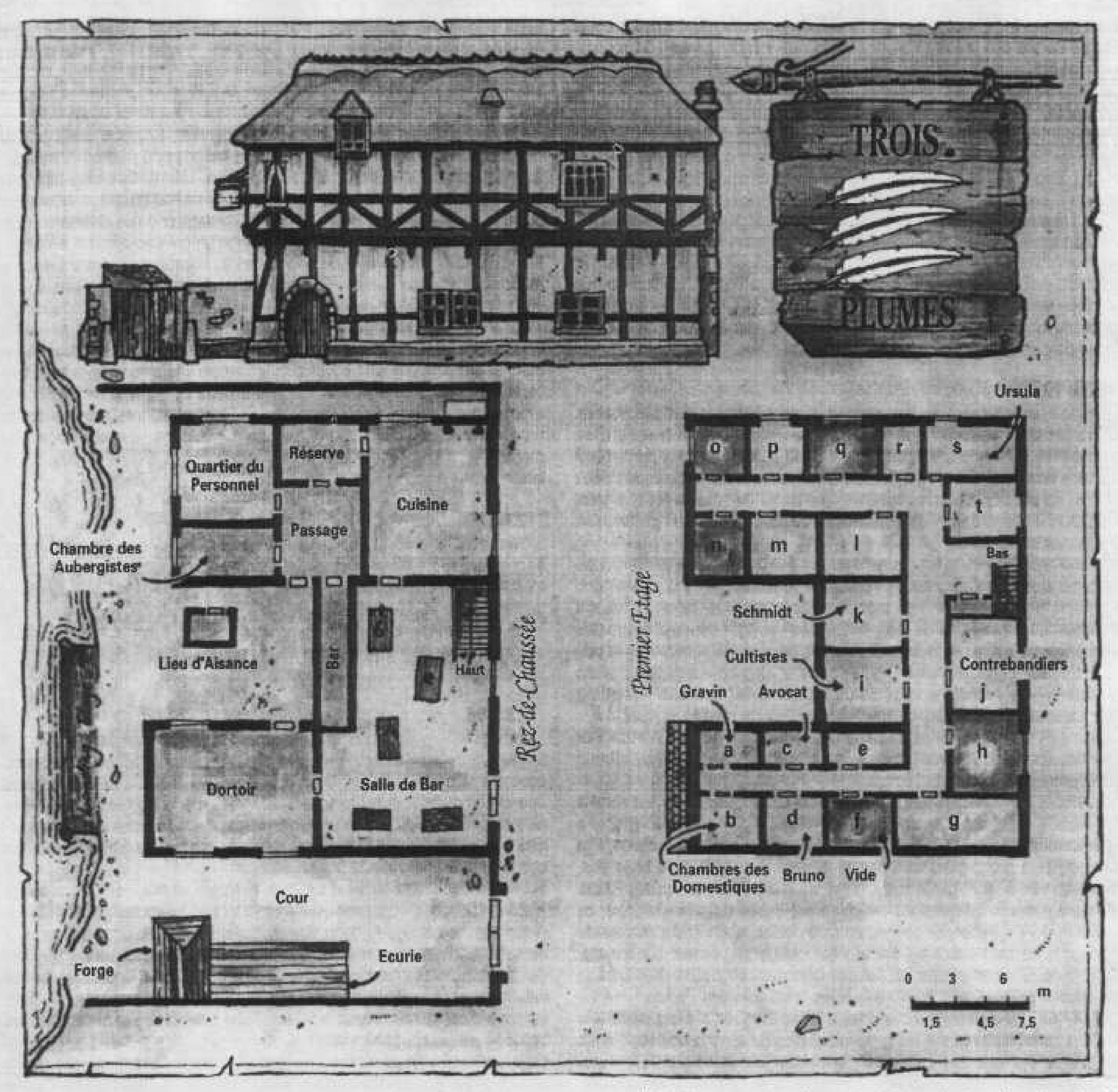
21 H 20

Un domestique portant la livrée de la Gravin descend l'escalier et va informer Bruno que la Gravin veut le voir cesser les parties de bras-de-fer, de peur qu'il se blesse. Quiconque se trouve à la même table ou à une table voisine peut entendre ce qui est dit ; les personnages bien placés et sachant *Lire sur les lèvres* peuvent aussi "entendre". Bruno se dresse brusquement, se penche sur le serviteur et lui dit précisément de se mêler de ses affaires. Le domestique se retire au premier étage.

21 H 25

La Gravin descend, accompagnée de trois domestiques. Elle se dirige vers la table de Bruno et lui ordonne de se retirer dans sa chambre (chambre *d*). Il obéit en grognant. Un domestique commande à dîner pour





la Gravin et sa suite. Les soldats et la plupart des domestiques mangent dans la salle de bar ; les repas de la Gravin, du champion et de la demi-douzaine de domestiques restants sont servis à l'étage.

21 H 30

Un petit bateau arrive, qui transporte quatre personnes : un couple bien habillé d'une vingtaine d'années et deux marins. Une chambre (chambre *k*) est louée au nom de Johann Schmidt et les deux marins sont installés dans le dortoir. Le couple disparaît à l'étage sans dîner ni même boire ; ils n'ont visiblement d'yeux que l'un pour l'autre. Les marins restent dans le bar et s'asseyent à la table *a* ; ils seront très heureux de discuter et d'échanger des potins avec quiconque. S'ils sont interrogés sur leurs passagers, ils répondront qu'il s'agit de Herr et Frau Johann Schmidt, des jeunes mariés de Grissenwald. Les marins connaissent la véritable identité du couple mais ils ont été suffisamment bien payés pour la taire ; ils révéleront la vérité si on réussit à les *Corrompre*, mais ils bénéficient d'un modificateur de +20 à leur **Vol** pour résister à la corruption et il faudra leur faire une offre d'au moins 10 CO.

21 H 35

Une diligence à l'emblème des Lignes Cartak d'Altdorf arrive du nord. Elle transporte trois passagers portant les robes noires de Mórr ; ils demandent une chambre double (chambre *i*) pour eux et leur charge. Ils transportent un corps qui doit être enterré et demandent à le garder dans leur chambre. Le barman est hésitant et appelle l'aubergiste. Il n'aime pas trop l'idée, mais quelques pièces d'or changent de main et ils obtiennent une chambre retirée et éloignée de celles de la Gravin. Ils s'y rendent immédiatement en transportant le cercueil et préviennent l'aubergiste de ne pas s'inquiéter si du bruit se fait entendre pendant la nuit, car ils doivent prier pour le mort de minuit à l'aube. Les deux cochers restent dans le bar pendant une grande partie de la soirée avant de se retirer dans le dortoir ; leurs frais sont réglés par la compagnie qui a des arrangements réguliers avec l'auberge.

21 H 50

Ursula Kopfgeld arrive à cheval. Après l'avoir fait installer à l'écurie, elle entre dans le bar et demande une chambre simple (chambre *s*) pour la nuit. Malgré son apparence, elle semble assez amicale et bavardera volontiers avec les uns et les autres. Si on l'interroge sur ses activités, elle affirmera qu'elle travaille pour le conseil de la cité de Kemperbad et qu'elle est chargée d'amener un message à Nuln. Elle ne révèlera aucun détail sur sa prétendue mission, en invoquant son caractère confidentiel.

Durant le début de la soirée, un des PNJ mineurs — un domestique ou un homme d'armes — pourrait lui faire des propositions inconvenantes. Elle le remet à sa place, rapidement et efficacement, et l'aubergiste intervient rapidement pour éviter une bagarre. Si, avant cela, un des aventuriers lui tient des propos insultants ou incorrects, elle réagira de la même manière, en

ayant recours à toutes ses compétences relatives au combat à mains nues. Elle ne sortira pas d'arme et l'aubergiste interviendra après 1D4 rounds, secondé par autant de clients de l'auberge qu'il est nécessaire.

22 h 00

Un domestique en livrée descend l'escalier et ordonne aux autres membres de la suite de se retirer pour la nuit, car ils doivent partir aux premières lueurs de l'aube. A contrecœur, les hommes d'armes et les serviteurs finissent leurs boissons et se rendent au dortoir.

Vers la même heure, "Schmidt" descend au bar pour chercher une bouteille de vin. Alors qu'il retourne vers sa chambre, un des domestiques de la Gravin s'approche de lui. Un échange animé mais inaudible se produit et Schmidt, visiblement en colère, se dépêche de remonter. Le domestique se dirige vers le dortoir. Les personnages pouvant *Lire sur les lèvres* ont pu découvrir que le domestique menaçait de révéler à quelqu'un quelque chose concernant "Schmidt", mais c'est tout.

22 h 10

Bruno Franke revient au bar, avec un large sourire et des précautions exagérées pour s'assurer que tout le personnel de la Gravin est allé se coucher. Il commande une chope de bière, dit au barman de *« continuer à les faire venir »* et s'assied à la table *a* où se trouvent toujours les deux marins. Au bout de quelques minutes, une partie de bras-de-fer commence. Ursula les regarde pendant un moment et défie Bruno, en posant cinq Couronnes sur la table.

Bruno hésite pendant un moment puis relève le défi. Une petite troupe se forme alors que l'affrontement démarre. Tout d'abord, le bras de Bruno se met à descendre — il se montre délicat avec la dame — mais il applique rapidement plus de force et le match devient sérieux. Aucun des adversaires ne bouge — le front de Bruno se couvre de sueur, mais la partie est égale. Enfin le bras d'Ursula vacille et Bruno — il n'agit plus en gentleman — a recours à toute sa puissance et fait basculer lentement mais sûrement son bras sur la table.

Bien qu'il ait gagné, Bruno regarde Ursula avec un nouveau respect et tous deux passent quelque temps à bavarder et à boire ensemble. Bruno n'acceptera plus d'autre défi ce soir.

Quelques minutes plus tard, un plateau de boissons fraîches est porté à leur table. Il n'y a rien d'anormal à cela — depuis qu'il s'est assis, on y a régulièrement apporté de la bière — mais une des chopes est droguée. Elle est destinée à Bruno mais vous devrez faire en sorte qu'il ne la boive pas, car il a un rôle à jouer par la suite. C'est un PNJ mineur ou un des PJ qui devrait la prendre. La bière est enrichie de 3 doses d'Oreille-de-bœuf, ce qui donne 15% de chances pour détecter le poison. Si un PNJ s'empare de la boisson, les trois doses agiront et il tombera brusquement sur la table, inconscient. Si c'est un des PJ, suivez les règles habituelles de détection des poisons et faites faire normalement les Tests contre le *Poison*.

Si et quand la personne victime de la bière droguée s'évanouit, Bruno fera des commentaires sur les gens incapables de tenir la boisson ; si un des aventuriers regarde à ce moment-là en direction du bar, un Test réussi d'*Observation* révélera qu'un des membres du personnel prend soudain l'air inquiet et s'éclipse. Si les PJ le poursuivent, il disparaîtra dans l'obscurité de la cour.

22 h 15

Un des "Initiés" descend et parle à l'aubergiste. Avec un Test d'*Observation* réussi, on pourra voir quelques Couronnes changer de main ; un Test d'**Int** réussi de la part d'un personnage pouvant *Lire sur les lèvres* lui permettra d'apprendre que les "Initiés" attendent un bateau qui doit arriver pendant la nuit et que l'aubergiste doit les prévenir quand cela se produira. "L'Initié" retourne dans sa chambre.

Dès qu'il est parti, Ursula va parler à l'aubergiste — une *Lecture sur les lèvres* réussie révélera qu'elle questionne l'aubergiste sur "l'Initié" et qu'il lui répète ce qui lui a été dit. De nouveau, quelques pièces sont transférées et Ursula retourne à la table de Bruno.

22 h 25

Un des domestiques de la Gravin descend et ordonne à Bruno d'aller se coucher, lui signalant que la Gravin a contrôlé sa chambre et a vu qu'il en était absent. Il remonte la tête basse.

22 h 40

Gustaf Rechtshandler descend au bar, vêtu d'une chemise de nuit et d'une robe de chambre soyeuse. Un des trois cultistes quitte alors la table et se dirige vers l'étage. Rechtshandler commande un cognac et l'emmène dans sa chambre (chambre *c*). Quelques minutes plus tard, les deux autres cultistes montent dans la leur (chambre *i*).

22 h 45

Un des cultistes se rend chez Rechtshandler. Il frappe à la porte et l'avoué répond après un moment. Un bref échange de paroles — trop bas pour être entendu — et le cultiste est admis. Une minute plus tard, des bruits de voix sont audibles (à considérer comme du bruit *normal* pour un auditeur qui se trouverait dans le couloir ou dans une des chambres adjacentes, et comme un bruit *fort* pour quelqu'un qui écouterait à la porte) : Rechtshandler affirme qu'il ne cédera pas au chantage et l'autre personne répond qu'il n'a pas le choix. Tout redevient brusquement tranquille.

22 h 50

Rechtshandler ouvre doucement la porte de sa chambre et regarde en dehors. Si quelqu'un se trouve dans le couloir, il fera remarquer qu'il lui a semblé entendre du bruit et refermera la porte ; cinq minutes plus tard, il examinera à nouveau le couloir. S'il est dégagé, il traînera le corps du cultiste dans le couloir. Si les PJ ne sont pas dans leur chambre à ce moment-là, il y déposera le corps — totalement au hasard — sinon, il le laissera dans le placard près de l'escalier.

23 h 00

"Schmidt" descend, les traits tirés et l'air inquiet. Si les PJ sont encore dans la salle de bar, il viendra demander à l'un d'eux de transmettre de sa part un message au dortoir, en offrant 10 CO pour le dérangement. Il s'agit de dire à un des domestiques de la Gravin — un certain Hans Erpresser — que Schmidt veut le voir. Si les PJ ne sont pas dans le bar, il le demandera à un des marins ou un des cochers. Après avoir payé le messager, "Schmidt" retournera dans sa chambre.

23 h 05

Erpresser va voir "Schmidt". Il frappe à la porte et est immédiatement admis. Un *boum* unique retentit derrière la porte (un bruit *normal* pour qui écoute à la porte, un bruit *léger* pour quelqu'un dans le couloir ou dans une chambre adjacente) lorsque "Schmidt" tue le domestique. Un peu plus tard, "Schmidt" ouvre précautionneusement sa porte pour s'assurer que la voie est libre et tente de disposer du cadavre de la même manière que Rechtshandler (voir *22 h 50*).

23 h 15

Un des domestiques de la Gravin transmet aux PJ un message leur demandant de se rendre chez l'avoué. Il leur explique que les voyageurs de la chambre *i* le font chanter et il leur offre 250 CO pour qu'ils l'en débarrassent. Au même moment, Ursula Kopfgeld sort du bar pour *« jeter un coup d'œil sur son cheval »* — en réalité, elle va espionner la chambre occupée par les contrebandiers.

Si les PJ acceptent l'offre de Rechtshandler, ils s'apercevront que la chambre des cultistes n'est pas fermée, les deux restants attendant le retour du troisième — ils ne s'inquiètent pas encore de son absence prolongée. La première attaque réalisée sur chaque cultiste se fait avec un bonus de +10 (cumulatif avec toute *charge* ou autre bonus) car ils ne s'attendent pas à être attaqués. Si le bruit dure 3 rounds ou plus, les occupants des chambres voisines viendront voir ce qui se passe ; ils frapperont pendant un round à la porte puis entreront.

23 h 30

Un grand tambourinement retentit à la porte de l'auberge. L'aubergiste refuse d'abord d'ouvrir, mais le visiteur semble prêt à tout défoncer en cas de besoin. Au bout de quelques minutes, un jeune homme bien vêtu — mais fortement éméché — entre, accompagné de trois hommes de main baraqués et à l'allure agressive. Thomas Prahmhandler, le jeune homme, demande si un certain Friedrich von Pfeifraucher est présent, s'adressant à toutes les personnes présentes sur un ton élevé et coléreux. Lorsque tout le monde lui a répondu par la négative, il s'arrête pour un moment.

« Bon, son bateau est à l'amarre dehors, nous n'avons donc qu'à aller le chercher là-haut. Messieurs ? » Il fait signe à ses trois lascars de se diriger vers l'escalier et une bagarre éclate alors que le personnel tente de l'arrêter, avec l'aide de plusieurs clients. Que les PJ soient ou non présents dans le bar à ce moment, arrangez-vous pour que la bagarre les atteignent et pour que l'un d'eux perde une dague dans la confusion — ce sera important pour la suite.

Si Prahmhandler atteint l'étage, il défonce systématiquement chaque porte jusqu'à ce qu'on l'arrête ou qu'il trouve von Pfeifraucher. En cas de succès, une scène terrible et bruyante se produit alors que deux des brutes tiennent le noble et que Prahmhandler le cravache. Le troisième retient la jeune femme en larmes et la force à regarder. Ursula retournera dans la salle de bar au cours de cet événement. Elle s'intéressera automatiquement à toute perturbation. Si la bagarre atteint le premier étage et dure plus de 3 rounds, 1D6 hommes d'armes de la Gravin (sans armes et sans armure, bien entendu) viendront voir ce qui se passe et se joindront au personnel et aux clients pour tenter de rétablir le calme.

23 h 50

Si les deux cultistes restants sont toujours en vie, ils se rendront chez l'avoué, où l'entrevue sera violente. Au moment où quelqu'un viendra voir ce qui se passe, Rechtshandler sera mort et il n'y aura personne d'autre dans la pièce qui est fermée de l'intérieur. Les cultistes seront sortis par la fenêtre et auront passé cinq minutes sur le toit pour regagner leur propre chambre. Pendant ce temps, Ursula Kopfgold rejoint sa chambre et en ferme la porte.



Minuit

Un cri épouvantable et un raclement se fait entendre dans la chambre des contrebandiers. L'aubergiste essaye d'empêcher quiconque d'y entrer, en indiquant que les "Initiés" lui ont expliqué la nécessité d'assurer des services pour le cadavre durant la nuit. Au bout de quelques minutes, il décide malgré tout de leur parler et il sera heureux d'être accompagné.

Alors qu'il s'approche de la porte de la chambre, tout redevient tranquille. Un des "Initiés" ouvre après qu'il a frappé et s'excuse pour le bruit, promettant d'être plus calme pour le reste de la nuit. Dans la chambre, deux "Initiés" sont fermement assis sur un troisième. Celui qui est à la porte explique que leur frère souffre parfois de ces spasmes, étant particulièrement sensible aux vibrations de l'Autre Côté. Cela fait de lui un prêtre de Mòrr de premier ordre, mais occasionne quelquefois des inconvénients. L'aubergiste repart, surpris.

Le bruit est dû au réveil du colis des contrebandiers, la drogue ayant cessé d'agir, et aux efforts pour le faire tenir tranquille. Si les PJ ont accompagné l'aubergiste dans la chambre, ils peuvent réaliser qu'il y a maintenant *quatre* "Initiés" ! S'ils en font mention, l'aubergiste leur dira qu'ils doivent se tromper et sera très réticent à retourner dans la chambre (modificateur de -20 pour tout Test de **Soc**), ou à autoriser toute autre personne à le faire. Si quelqu'un y retourne, il trouvera trois "Initiés" ; les contrebandiers ont assommé leur colis et l'ont caché sous un lit.

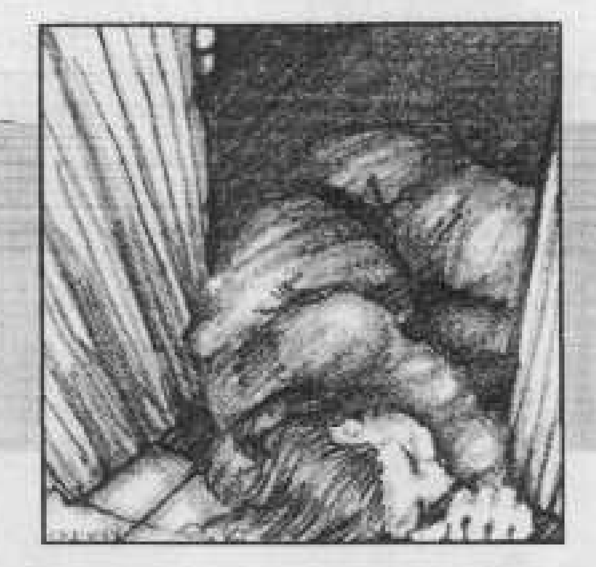
00 h 10

Le Gnome se dirige vers sa chambre et le Halfeling demande si quelqu'un d'autre est intéressé par une partie de carte. S'il n'obtient pas de réponse positive, il se retirera dans le dortoir. Les marins et les cochers vont aussi se coucher.

00 h 20

Un hurlement de femme retentit dans l'aile de la Gravin. A leur arrivée sur place, les PJ voient des domestiques et d'autres personnes attroupés devant la porte de Bruno — on l'a trouvé mort, une dague plantée entre les omoplates. Tout le monde est tiré du lit et doit se rendre au bar — à ce moment, il sera évident que d'autres personnes sont mortes ou ont disparu.

L'aubergiste est maintenant convaincu qu'il y a un meurtrier en liberté et conseille à tous de s'enfermer dans leurs chambres et de ne pas en



bouger jusqu'au jour, lorsqu'il pourra faire prévenir les Patrouilleurs Ruraux et/ou la Patrouille Fluviale.

Avant que l'assemblée se retire, la Gravin présente la dague qui a tué Bruno ; elle semble très familière aux aventuriers, car c'est celle qui leur a été volée, 20 minutes plus tôt. Si le propriétaire de la dague ne s'identifie pas immédiatement, un membre du personnel de l'auberge (celui qui l'a volé, bien entendu) dira qu'il se rappelle avoir vu une dague identique en possession du personnage à qui on demandera alors de produire l'arme ; cela ne sera évidemment pas possible. Un murmure inquiétant se développe dans la salle et vous devez bien faire comprendre au joueur que son personnage risque fort de se faire lyncher. Si le PJ tente de s'en sortir en affirmant que la dague a disparu pendant la bagarre, faites les Tests habituels de **Soc**, avec des modificateurs dus à l'*Eloquence* ou à toute autre compétence que vous jugez en rapport, mais avec une pénalité de -20 — les gens préfèrent l'explication la plus simple : le personnage a assassiné Bruno.

Lorsque toutes les accusations et les protestations d'innocence se sont éteintes, la Gravin se lève.

« *Je suis autorisée par ma tante à exercer son droit Impérial d'appliquer la justice courante et il semble bien que je doive le faire ici, en particulier parce que je suis la partie la plus lésée. C'est pourquoi je commande que ces gens soient enfermés dans leur chambre jusqu'au matin ; je déciderai ensuite de leur sort. Toutes les armes et tous les équipements leur seront retirés et je posterai un garde à leur porte et sous leur fenêtre. Vous, cependant,* — elle désigne le PJ d'allure guerrière qui paraît le plus fort — *je vous condamne à remplacer mon champion assassiné jusqu'à ce qu'il me plaise d'en décider autrement.* » Un murmure se fait entendre dans le bar, mais personne ne met en cause son commandement.

Le corps est remis aux "Initiés" par la Gravin qui leur demande de veiller sur lui jusqu'à l'aube. Ils acceptent et l'emmènent dans leur chambre, enveloppé d'une couverture, ainsi que tout autre cadavre qui a pu être découvert.

Les PJ seront enfermés dans leur chambre, deux des hommes d'armes de la Gravin devant la porte, et deux autres sous la fenêtre. Faites bien comprendre qu'il y a trop de gens dans le bar pour qu'ils puissent tenter de s'échapper. Les hommes d'armes leur retirent toutes leurs armes et autres équipements. Le personnage qui a été choisi pour remplacer Bruno est installé dans la chambre qu'occupait ce dernier (chambre *d*) et enfermé.

Au bout d'une demi-heure, tout le monde va se coucher.

1 h 20

Un domestique vient dans la chambre des PJ et leur dit que la Gravin souhaite leur parler. Ils sont emmenés dans sa chambre (chambre *a*) par quatre des hommes d'armes ; en chemin, ils s'arrêtent pour récupérer le nouveau champion. La Gravin les attend, portant toujours les mêmes vêtements. Après avoir ordonné à ses gardes d'attendre dehors, elle s'adresse aux PJ.

« *Je suis désolée de vous avoir fait enfermer, mais c'était la meilleure façon de calmer tout le monde. Je vous crois innocents — personne ne serait assez stupide pour laisser comme indice sa propre dague. Nous avons désormais jusqu'à l'aube pour découvrir qui a vraiment tué Bruno. Je suis certaine que Dammenblatz est derrière tout cela — je me rends à Kemperbad pour l'affronter dans un procès. Si j'ai raison, ses agents vont tenter de tuer mon nouveau champion* — elle adresse un sourire ironique au PJ concerné — *mais cette fois, vous serez tous alertés. Des gardes resteront devant votre porte pour maintenir les apparences, mais vous passerez le reste de la nuit dans la chambre de Bruno. Une arme de votre*



choix sera remise à chacun — non, pas plus. Je ne veux pas que vous tentiez de vous évader. Bien, allons — nous n'avons plus beaucoup de temps devant nous. »

Tous les PJ reçoivent une pièce prise dans leur équipement et dans leur armement et sont enfermés dans la chambre de Bruno. Les hommes d'armes retournent à leur poste devant la porte de la chambre des PJ et de celle de Bruno. Les lumières sont éteintes et ils doivent donc attendre dans l'obscurité que quelque chose se produise. Chacun devrait tenter un Test de **FM** pour ne pas s'endormir. Ceux qui échouent au Test s'endormiront avant le prochain événement.

2 H 00

Un raclement furtif provient de la cheminée. Tout personnage encore éveillé a 30% de chances de l'entendre, avec les modificateurs normaux pour l'*Acuité auditive*. Les personnages endormis ont 10% de chances d'être réveillés par le bruit.

Si les PJ se précipitent ou s'ils montrent qu'ils sont éveillés, le bruit cessera brusquement. S'ils se tiennent tranquilles, quelqu'un sortira de la cheminée. Ceux qui bénéficient de la *Vision nocturne* reconnaîtront un des serveurs de l'auberge. A peine visible dans l'obscurité, il rampera prudemment vers le lit, se fiant à sa mémoire pour ne pas heurter d'objet. S'il est attaqué, il tentera de s'enfuir par la fenêtre ou par la cheminée et les deux gardes à la porte entreront dans la chambre au moindre bruit d'agitation. Les personnages endormis à l'entrée du serveur ne peuvent rien faire pendant le premier round et subissent une pénalité de -20 à tous leurs jets de dé.

Si le serveur est capturé, les gardes le ligoteront, le bâillonneront et le laisseront mijoter jusqu'au lendemain matin où il sera remis entre les mains de la Gravin.

4 H 30

L'aube apparaît. La Gravin convoque tout le monde au bar, mais lorsque l'aubergiste frappe à la porte des contrebandiers, personne ne répond. La porte une fois ouverte révèle un véritable carnage. Les trois "Initiés" sont morts, le cercueil qu'ils transportaient est ouvert et contient un mort tout frais, auquel il manque la tête. Ursula Kopfgeld a aussi disparu, de même que son cheval.

Une fois tout le monde assemblé, la Gravin présente le serveur capturé par les PJ et explique qu'il a été payé par le Baron von Dammenblatz et qu'il est responsable de l'assassinat de Bruno ainsi que de la tentative de meurtre sur son nouveau champion. Elle ordonne que le serveur soit enfermé et remis aux Patrouilleurs Ruraux ou à la Patrouille Fluviale à la première occasion ; tout le monde reprend alors sa route. La nuit a été longue et agitée et personne ne l'oubliera de sitôt.

Conclusion de l'Aventure

Les Points d'Expérience devraient être répartis comme suit :

- 30 points pour chaque PJ qui a activement participé à la capture du meurtrier de Bruno ;
- 10 points pour chaque PJ qui s'est occupé des cultistes ;
- 5 points pour avoir battu Bruno au bras-de-fer ;
- 10 points pour chaque PJ qui entreprend une action directe visant à empêcher Prahmhandler d'atteindre Pfeifraucher.

Les PJ peuvent faire plein d'autres choses pour amener l'aventure à une conclusion satisfaisante, beaucoup trop pour toutes les citer. Pour le reste de l'aventure, accordez 10-50 points à chacun pour la qualité de l'interprétation (intelligence, répartie, drôlerie, diplomatie, tact, etc.) et 30-70 points à chacun pour la réalisation globale des objectifs de l'aventure.

La Suite de l'Histoire

Si vous voulez poursuivre avec l'aventure principale, la Gravin peut libérer son nouveau "champion", en expliquant qu'il avait servi d'appât pour attraper le meurtrier et que, en tout cas, elle peut trouver bien mieux comme champion... Elle remettra 50 CO à chacun pour son assistance et pourra être un contact des plus utiles dans l'avenir.

D'un autre côté, vous pourriez prolonger l'aventure en la faisant insister pour que son nouveau champion l'accompagne à Kemperbad. Il sera payé 5 CO par jour et nourri, avec un bonus de 250 CO si elle gagne son procès.

Le reste du groupe peut se joindre à son escorte, au prix de 1 CO par jour et nourri. Ils peuvent voyager dans leur bateau alors que la Gravin empruntera la route longeant la rivière. Le voyage jusqu'à Kemperbad sera des plus paisibles — sauf si vous voulez organiser une nouvelle tentative contre le champion, dans une autre auberge, menée par un nouvel agent de Dammenblatz — et la présence de la Gravin garantit aux PJ de ne pas être importunés par les Patrouilleurs Fluviaux ou d'autres représentants des autorités.

A leur arrivée à Kemperbad, le champion sera emmené dans l'arène, avec une arme et une armure de son choix pour y affronter le champion de Dammenblatz (utilisez le Profil de Gladiateur). Le combat est au premier sang ; le premier à perdre des points de **B** perd le combat — et l'affaire. Dès que l'un des combattants est blessé, les soldats qui surveillent le jugement interviennent pour les séparer.

Si l'aventurier gagne, Maria-Ulrike sera ravie et lui achètera tout ce qu'il souhaite pendant cette journée.

Si le PJ est vaincu, la Gravin sera condamnée et les aventuriers seront chassés hors de sa présence. Un départ rapide de Kemperbad serait une bonne idée...

Personnages Non-Joueurs

Gravin Maria-Ulrike — Gentedame

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	8	41	1	41	51	31	41	31	41

COMPÉTENCES

Alphabétisation, Chance, Charisme, Eloquence, Equitation, Etiquette, Sens de la Répartie.

POSSESSIONS

Trop de choses pour les mentionner.

Bruno Franke — Champion de Justice

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	31	4	4	10	51	2	31	31	31	41	31	31

COMPÉTENCES

Armes de Spécialisation — Armes Articulées, Armes à Deux Mains, Armes de Parade, Armes de Poing, Escrime, Bagarre, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Désarmement, Equitation — Cheval, Esquive.

POSSESSIONS

Cheval, armure de plates complète, cotte de mailles à manches longues, épée normale, épée à deux mains, main-gauche, rapière, fléau.

Gustaf Rechtshandler — Avoué

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	8	41	1	31	41	61	51	51	41

Compétences
Alphabétisation, Eloquence, Etiquette, Langage Secret — Classique, Législation, Pictographie — Avoué.

Possessions
Perruque et toge, bijoux pour 250 CO, 750 CO en liquide.



Domestiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	7	41	1	31	31	31	31	31	31

Compétences et Possessions
Comme cela vous convient ; les domestiques de la Gravin portent tous sa livrée.

Hommes d'Armes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	3	8	41	2	31	41	31	31	31	31

Compétences
Bagarre, Coups Puissants, Désarmement, Esquive.

Possessions
Lance, dague, chemise de mailles, bouclier.

Cochers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	3	8	41	1	31	31	31	41	31	31

Compétences
Armes de Spécialisation — Tromblon, Conduite d'Attelage, Equitation — Cheval, Musique — Cornet, Soins des Animaux.

Possessions
Tromblon, épée, dague, chemise de mailles.



Bateliers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	31	3	3	8	41	1	31	31	31	41	31	31

Compétences
Canotage, Manœuvres Nautiques, Orientation, Pêche, Potamologie.

Possessions
Bateau de transport de passager (voir **Mort Sur le Reik**), veste en cuir, épée.

"Initiés de Mórr" — Contrebandiers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	3	8	41	1	31	31	31	31	31	31

Compétences
Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Langage Secret — Jargon des Voleurs.

Possessions
Robes d'Initiés de Mórr, dague, 3D6 CO.

Ursula Kopfgeld - Chasseuse de Primes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	4	3	8	41	1	31	31	31	41	31	31

Compétences
Adresse au Tir, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Filature, Pistage.

Possessions
Arbalète et 20 carreaux, épée, veste de cuir, 50 CO.

Baron Friedrich von Pfeifraucher ("Johann Schmidt") - Gentilhomme

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	3	8	41	1	41	41	31	31	31	41

Compétences
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Escrime, Baratin, Chance, Charisme, Equitation — Cheval, Etiquette, Résistance à l'Alcool, Sens de la Répartie.

Possessions
Rapière, bijoux pour 250 CO, 200 CO en monnaie.

Thomas Prahmhandler - Marchand

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	31	4	4	8	51	1	41	31	41	31	31	31

Compétences
Voir le livre de règles **WJRF** ; aucune de ses compétences ne concerne véritablement cette aventure.

Possessions
Cravache, dague, 56 CO.



Homme de Main

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	31	4	3	8	41	2	31	31	31	31	31	31

Compétences
Bagarre, Coups Assommants, Coups Puissants.



Possessions
Veste de cuir, épée, gourdin.

Agent de Dammenblatz - Chasseur de Primes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	31	3	3	8	41	1	31	31	31	31	31	31

Compétences
Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Filature, Pistage.

Possessions
Dague, 3 doses d'Humanicide enductif, 6 doses d'Oreille-de-bœuf.



Personnel des Trois Plumes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	6	31	1	31	31	31	31	31	31

Compétences et Possessions
Comme bon vous semble.



Fraulein Hanna Lastkahn ("Frau Schmidt")

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	6	31	1	31	31	31	31	31	31

Compétences et Possessions
Comme il vous convient.

Cultistes de l'Ordo Ultima

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	3	6	31	1	31	31	31	31	31	31

Compétences et Possessions
Comme vous voulez ; ils interviendront peu dans le jeu. Tous les cultistes portent un tatouage sur le sein gauche qui représente la lettre O incluse dans un U.

Josef Aufwiegler - Agitateur

Ce PNJ n'aura normalement pas de rôle actif dans l'aventure. En cas de besoin, référez-vous à **WJRF**, page 21.



Glimbrin Oddsocks - Gnome Voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	41	3	3	8	41	1	41	31	31	31	31	41

Compétences
Camouflage Urbain, Crochetage, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Langage Secret — Jargon des Voleurs, Pictographie — Voleur, Vol à la Tire.

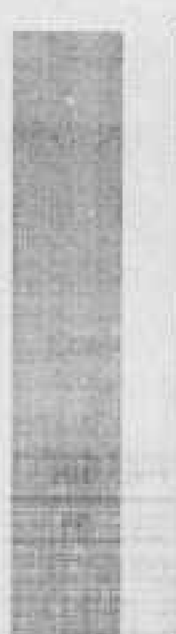
Possessions
2 dagues, outils de voleur, veste de cuir, grand sac, 150 CO en bijoux (volés), 25 CO en monnaie.

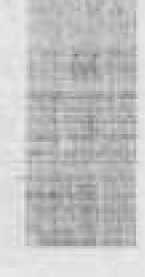
Règles du Bras-de-Fer

Les PJ ayant l'opportunité de s'essayer au bras-de-fer au cours de l'aventure, en voici les règles très simples.

Le bras-de-fer est une question de force ; les deux personnages tentent un Test de *Force* une fois par round. Si l'un réussit et l'autre échoue, le premier a remporté le match. Si les deux réussissent, ou échouent, il n'y a pas de gagnant et le match se poursuit pendant un nouveau round. En option, si les deux adversaires réussissent leur Test de *Force*, ils peuvent ajouter *le nombre de points excédentaires obtenus* à titre de bonus au round suivant uniquement.

Graeme Davis
Illustrations par Jamie Sims





Notes de Campagne

L'Affaire du Joyau Caché

Résumé de l'Aventure

Des affichent annoncent de fortes récompenses pour la capture de brigands et dirigent les PJ vers l'auberge des Lances Croisées. Ils y rencontrent Lauengram, un agent du Comte van Drakensberg et le Comte en personne. On leur demande de ramener, morte ou vivante, l'infâme scélérate la Flèche Noire (Annalisa Kessler). Pour cela, ils devront se rendre au Château des Flèches Noires ; les brigands pourraient bien les attendre de pied ferme car Lauengram est à leur solde et il filera pour les avertir de l'arrivée imminente des PJ. Des bombes, des ponts incertains, des desperados, voici quelques-uns des périls que les PJ devront affronter !

Notes pour la Campagne de L'Ennemi Intérieur

La meilleure solution est de situer cette aventure dans **Mort Sur le Reik**, où deux options sont possibles. Elle peut se dérouler près du Stir, bien avant sa jonction avec le Narn. Les cartes ne couvrant que de faibles parties de cette région, vous pouvez placer le Château des Flèches Noires au nord, les Lances Croisées et le pont étant sur une route parallèle au Stir. Dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**, vous pouvez situer tout l'ensemble quelque part sur la route d'Altdorf à Middenheim ; cette route s'étend sur de nombreux kilomètres et les emplacements possibles sont abondants.

Notes pour la Campagne de Repose Sans Paix

L'auberge des Lances Croisées est située sur la route de Delberz à Schoppendorf, sur la *Carte de Campagne*. Le Château des Flèches Noires est aussi indiqué mais l'échelle des distances a été quelque peu tronquée par rapport à l'aventure originale — sinon le château se dresserait loin dans les Collines Hurlantes, un site terriblement dangereux et sinistre. Il est vraiment peu probable que même les desperados du Château puissent y vivre !

L'affiche est placardée au mieux aux Lances Croisées, une deuxième est accrochée à un arbre au bord de la route, à un peu plus d'un kilomètre de là, et les PJ ne peuvent pas ne pas la voir. Leur première réaction en voyant l'annonce du Comte pourrait être du style : *« et alors, on a autre chose à faire »*. Que ce soit le cas ou non, Johann réapparaîtra et se frappera le front de la main (dans la mesure où une créature de l'éther peut accomplir un tel geste). *« La Flèche Noire ! Mais bien sûr ! J'étais sur la piste de ce bandit ! »* C'est pour vous le moment d'interpréter une de ces scènes *« en souvenir d'un ami disparu »* — c'est après tout une aventure plutôt banale et cela sera en accord avec son atmosphère. *L'Affaire du Joyau Caché* donne aux PJ une occasion de s'amuser un peu (avec quelques bagarres en prime) avant de supporter l'horreur oppressante du *Rituel* et de *Hantée par une Horreur*.

Le scénario n'indique aucune règle pour déterminer si les PJ rattrapent Lauengram à cheval sans franchir le Pont de l'Abîme. Leurs chances sont de 50%, moins 2% par minute de délai dans la poursuite de Lauengram. Ainsi, s'ils partent 10 minutes après lui, ils n'auront que 30% de chances de le rattraper. S'ils réussissent, ils auront parcouru une portion de la route. Cette distance représentera (100 - chance de poursuite)% du chemin total. Par exemple, si les PJ démarrent avec un retard de 15 minutes, ils auront 20% de chances pour le rattraper. S'ils réussissent, ils auront parcouru 80% de la route qui mène au Château. La Carte de Campagne vous aidera à situer approximativement l'endroit. Si les PJ franchissent le Pont de l'Abîme, ils rattraperont automatiquement Lauengram à moins de partir 30 minutes après lui.

Par la suite, lorsque les PJ seront à proximité du Château des Flèches Noires, la main de Johann (qui commence maintenant à se désagréger) s'animera, émergera et désignera la direction de Delberz — maintenant pratiquement au sud-ouest et non plus à l'ouest. Il devrait être évident que c'est leur prochaine destination, lorsque l'aventure actuelle sera conclue.

Vous devriez accorder à Annalisa Kessler une arme magique : éventuellement une *Epée +5, +1 aux Dommages*. Lorsqu'il utilise cette épée, son possesseur peut ajouter un bonus de +5 à sa **CC** et, sur un coup porté, la *Blessure* infligée sera augmentée de +1. Un personnage disposant du *Sens de la Magie* saura que cette arme est magique en la touchant ; un sort de *Détection de la Magie* (voir *Arcanes Mystérieuses* à la fin de ce volume pour plus de détails sur les nouveaux sorts) révélera aussi que l'objet est magique. Il est très important que les PJ soient en possession d'une arme magique lorsqu'ils en arriveront à *Hantée par une Horreur* ; Annalisa, en tant que chef de bande, est très bien placée pour en avoir une !

Une Rencontre Supplémentaire

Après la conclusion de cette aventure, les PJ pourraient rencontrer quelqu'un qu'ils ont déjà vu sur la route vers l'ouest : Ursula Kopfgeld, la Chasseuse de primes de l'Auberge des Trois Plumes. Elle se montrera polie et un peu distante, mais elle leur demandera s'ils sont toujours à la recherche de Johann — elle a encore un petit faible pour lui, car, après tout, ils ont eu l'occasion de travailler ensemble. Un bandit qu'elle a trouvé sur le bord de la route, à quelques kilomètres de là, délirant dans son agonie, lui a fait entendre une étrange histoire (le corps aura été déplacé le temps que les PJ se rendent sur place). Son discours décousu parlait d'une bande "d'hommes-rats" et laissait entendre qu'un petit groupe d'entre eux voyageait par la route en transportant un corps. Ils l'attaquèrent vicieusement et partirent tout d'un coup à la suite de leur chef en direction de Delberz, laissant le bandit pour mort et emmenant le corps avec eux. Le bandit avait remarqué qu'il devait être mort depuis un certain temps, il lui manquait une main et il portait une cicatrice à l'avant-bras (comme celle de Johann, et c'est pourquoi Ursula a pensé à lui). L'histoire a intrigué Ursula mais elle a l'impression que Johann est mort et elle ne se soucie guère de poursuivre des hommes-rats. De toute façon, son travail l'appelle actuellement vers l'est et elle ne peut pas accompagner les PJ, mais elle leur souhaite une bonne continuation avant de partir.

La main de Johann s'animera et recommencera à désigner la direction de Delberz peu après cela. Si quelqu'un mentionne les "hommes-rats" pendant qu'elle est animée, elle se mettra à tambouriner à toute allure, ses doigts laissant échapper un rythme coléreux, des fragments de chair décomposée volant dans toutes les directions — un spectacle dérangeant et écœurant. Puis elle se calmera et replongera dans l'inertie.

Mais, avant de découvrir tout cela et de clore le mystère de Delberz, les PJ devront résoudre l'aventure des Flèches Noires — son ambiance est légère, mais le danger est toujours là !



L'Affaire du Joyau Caché

Un Mélodrame avec une Intrigue Copieuse *par Lewis Page*

L'Affaire du Joyau Caché peut se dérouler près de n'importe quelle route traversant longuement les forêts de L'Empire, bien que pour tirer le meilleur parti des cartes, le côté nord de la route devrait être libre de toute ville majeure, de tout village important, etc., sur environ 50 kilomètres. Il est préférable de jouer cette aventure alors que les PJ voyagent sans être obligés d'aller au plus vite, car ils devront sans doute effectuer un grand détour par rapport à leur route prévue.

On A Besoin d'Autres Héros !

Quel que soit le lieu, les PJ devraient être à la recherche de travail (ou, comme cela se produit pour beaucoup de PJ, d'argent vite gagné). Et justement, nous pouvons leur en fournir ! Intrigue, violence, peur... mais ne nous emballons pas.

Vous devrez faire en sorte que les PJ remarquent les deux affiches présentées ci-dessous. Elles peuvent être accrochées à des arbres le long de la route ; sur un panneau d'affichage destiné aux aventuriers (comme le Vieil Orme de Nuln) ; ou elles pourraient simplement être emportées par le vent. L'auteur préférerait qu'un homme chancelle jusqu'à eux et s'effondre, mort, révélant alors les affiches, épinglées à son dos grâce à une dague.

La première affiche porte le texte suivant :

« Récompense ! Trois cents Couronnes à qui peut ramener la tête de l'ignoble bandit connu sous le nom de la Flèche Noire à Sa Seigneurie le Comte Amadeus von Drakensberg. Sa Seigneurie a la capacité de démasquer les impostures. »



Tout PJ réussissant un Test d'*Int* se souviendra que les Flèches Noires constituent une bande de Hors-la-loi ravageant la région depuis quelques années ; ils sont ainsi nommés car ils n'utilisent que des flèches noires. La Flèche Noire est leur chef. Avec un score de réussite dépassant d'au moins 20 le minimum requis (10 si le PJ est un Gentilhomme), il se souviendra aussi que les terres du Comte von Drakensberg sont loin de la zone d'activité des Flèches.

La seconde affiche est tout aussi intéressante :

« Héros, voulez-vous découvrir un trésor caché ? Quelques dangers, grande récompense. Contactez Wolfgang Kellerman à l'Enseigne des Lances Croisées. »

Les PJ capables de *Commérages* découvriront que les pillages des Flèches Noires ont été plus fréquents dans cette région que partout ailleurs.

A l'Enseigne des Lances Croisées

Les PJ souhaitant se rendre à l'auberge des Lances Croisées (ce qu'ils devraient vouloir) peuvent facilement le faire par la route. Le voyage devrait se dérouler sans histoire (vous pouvez leur faire rencontrer une éventuelle bande d'Hommes-bêtes ou de Gobelinoïdes si tout est trop calme, mais pas de maraudeurs humains — les PJ pourraient croire qu'il s'agit des Flèches Noires et suivre une fausse piste). Ils arriveront normalement dans la soirée. Reportez-vous au plan et aux notes à la fin de l'aventure pour décrire l'endroit aux PJ.

A cette heure-là, la clientèle du bar sera composée du mélange habituel pour un relais de diligence — voyageurs, cochers et charretiers, un ou deux Patrouilleurs Ruraux, éventuellement un joueur ou un Raconteur et, si vous vous sentez d'humeur, un Tire-laine.

De plus, un groupe d'hommes d'armes est assis dans un des coins. Ils accompagnent le Comte von Drakensberg qui séjourne sur place incognito ; celui-ci restera dans sa chambre. Les *Commérages* du bar indiquent que ce sont des mercenaires et que le Comte est leur capitaine.

Wolfgang et la Flamme Bleue

Le personnel du bar répondra à toute demande concernant Wolfgang Kellerman qu'il s'agit du propriétaire et les PJ seront alors conduits jusqu'à sa chambre.

Lorsqu'ils auront frappé à la porte, un homme maigre et couvert de cicatrices, une épée tirée dans la main, l'ouvrira. Il les regardera soupçonneusement et dira : *« Et bien ? »*

Les PJ devront expliquer qu'ils viennent se proposer pour l'annonce et une voix se fera entendre alors derrière lui. *« C'est bon, Lauengram, laissez-les entrer — mais gardez l'œil sur eux. »* L'homme aux cicatrices fait un pas sur le côté et révèle une table située au centre de la pièce. Deux hommes sont assis derrière ; l'un est gras et barbu, l'autre est musclé et affiche un air de commandement — et un pilon occupe la place normalement réservée au pied. Les volets sont fermés et barricadés.



Lauengram referme la porte lorsque les PJ sont entrés et reste derrière eux. L'homme à un seul pied parle à nouveau. *« Je suis Wolfgang Kellerman et j'ai un travail à vous offrir. Mais, comme vous pouvez vous en douter* — ses yeux vont des volets à Lauengram — *je serais des plus désappointés si les détails venaient à être rendus publics. C'est pourquoi je dois insister sur la discrétion la plus absolue.* » Il fait une pause pour que cela soit bien assimilé.

« Le travail consiste à retrouver et à me ramener une gemme particulière, un diamant baptisé la Flamme Bleue. Il fut volé il y a plus de vingt ans et n'a jamais réapparu depuis, mais je possède des informations vous permettant de le trouver. Je vous payerai 200 Couronnes chacun pour sa récupération. Acceptez-vous ma proposition ? »

Les PJ répondant positivement, comme ils le devraient, il poursuit : *« Très bien. Je vais vous dire comment vous pourrez découvrir la pierre, mais un peu d'historique est d'abord nécessaire. »*

« L'homme qui a volé la Flamme Bleue était un voleur nommé Otto Kessler — il est maintenant décédé. Il a caché le joyau après le vol et, a-t-on supposé, n'a dit où à personne. Mais Bruno, ici présent — il désigne le gros homme barbu — *a quelques doutes sur cette idée. »*

« Jusqu'à récemment, Bruno était le Bourreau en chef d'un certain Comte von Drakensberg, dont les hommes ont récemment capturé un des plus vieux compagnons d'Otto. Bruno l'a interrogé mais n'a pas transmis les informations obtenues à ce bon Comte. D'après ce qu'il a pu tirer du malheureux, Otto Kessler avait une fille du nom d'Annalisa, à qui il a indiqué l'emplacement de la Flamme Bleue. De nos jours, on la connaît mieux sous le nom de la Flèche Noire. »

« Et voici pourquoi Bruno est venu me voir. Jusqu'à cet accident — il désigne son pied manquant — *je dirigeais la bande connue maintenant comme les Flèches Noires. Ainsi, je connais exactement l'endroit où ils se cachent, ainsi que la façon d'y entrer en secret. »*

« Il s'agit d'un vieux château, loin dans la forêt ; personne ne connaît son existence sauf moi et les Flèches Noires. Mais même eux ne savent pas qu'un passage secret mène dans la forteresse depuis l'extérieur, et vous, mes amis, vous l'emprunterez pour entrer. Une fois à l'intérieur, la fille Kessler devra vous révéler où se trouve la Flamme Bleue — elle la garde probablement quelque part dans le château. Vous récupérerez le bijou, vous me le ramènerez et je vous payerai ensuite. »

« Le château est à 56 kilomètres au nord. Une vieille route y mène, qui commence à quelques kilomètres avant d'arriver ici. L'entrée du passage secret est dissimulée dans un chêne creux à cent mètres des portes et il émerge dans les geôles. Vous pouvez avoir ici une chambre pour la nuit. Je vous souhaite de réussir. » A moins que les PJ n'aient de commentaires à faire immédiatement, Lauengram leur montrera leur chambre.

L'Intrigue s'Epaissit

Kellerman ignore que Bruno n'a pas trahi son maître. Il a été envoyé en mission. En fait, von Drakensberg possède toutes les informations du vieil ami d'Otto Kessler, y compris la méthode quelque peu étrange qu'Otto a appliquée pour transmettre l'emplacement de la Flamme Bleue. Il l'a fait tatouer sur le crâne de sa fille alors qu'elle était bébé, sans le lui dire par la suite. Il lui disait juste de se servir de sa tête lorsqu'elle lui demandait où se trouvait la Flamme.

Etrange, oui ? Mais si amusant !

Bien sûr, nous, étant MJ et par là-même omnipotent, savons qu'en réalité le vieux Kessler avait caché le joyau dans la cave des Lances Croisées. Mais personne d'autre ne le sait, du moins jusqu'à présent.

L'ancien compagnon savait aussi qu'Annalisa est la Flèche Noire et même qu'elle a remplacé Kellerman après sa blessure. Mais il ne savait rien sur la façon de la trouver.

Le Comte avait donc un problème. Il ne savait ni où se cachait la Flèche Noire, ni comment l'attraper. Il a bien tenté de recruter du monde (d'où l'affiche vue par les PJ — accrochée à un des Chasseurs de primes). Il a donc décidé de laisser croire à Kellerman qu'elle connaissait la cachette — il était sûr d'en tirer quelque chose.

Bruno met le Comte au courant peu après le départ des PJ de la pièce. Le Comte roublard, qui aime peut-être un peu trop les schémas tortueux pour son propre bien, décide de laisser les PJ suivre leur propre inspiration. Lorsqu'ils découvriront qu'Annalisa n'a pas la moindre idée de l'endroit où peut être le joyau, ils décideront de rentabiliser une mauvaise affaire en ramenant sa tête pour obtenir la récompense. Il serait peut-être utile de leur rappeler cette récompense...

Le Comte Entre en Scène

Environ une heure après leur entretien avec Kellerman, les PJ sont contactés par un des "mercenaires" ; il indique que son maître souhaiterait s'entretenir avec eux dans sa chambre. En supposant qu'ils acceptent, il les accompagne.

Dans la chambre du Comte, quatre autres hommes d'armes sont positionnés sur le pourtour de la pièce, alors que le comte s'appuie contre sa table.

Il regarde froidement les PJ et parle. *« Permettez-moi de me présenter.* — Il s'incline avec panache. — *Je suis le Comte Amadeus von Drakensberg ; je voyage incognito, mais je suis certain que vous ne trahirez pas ma confiance.* » Il sourit triomphalement.

« Je vous ai convoqués parce que vous avez l'air d'une équipe compétente et qu'il m'a semblé que vous seriez intéressés par un peu d'argent bien gagné. Une bande de hors-la-loi connue sous le nom des Flèches Noires sévit dans cette région et son chef, d'une façon qui manque d'originalité à mon avis, est surnommé la Flèche Noire. »

« J'ai offert une récompense de trois cents Couronnes pour cette personne, mais si vous vous en chargez, j'irai jusqu'à cinq cents Couronnes. Je veux sa tête sur un plateau d'argent. En fait — il claque des doigts et un de ses hommes lui passe un petit plateau d'argent — *je fournis même le plateau.* — Il le passe à un des PJ. — *Rappelez-vous simplement* — sa voix devient froide et dure et il assène — *Ramenez-moi la tête de la Flèche Noire ! »*

Dramatique, n'est-ce pas ? En tout cas l'entretien s'achève là et les hommes d'armes montrent la sortie aux PJ (le plateau est en argent massif et vaut 50 CO, encombrement 15).

Et l'Intrigue Devient Désagréablement Compliquée

Un fait est resté inconnu de tous, y compris du retors von Drakensberg : la Flèche Noire dispose d'un espion dans l'auberge — il ne s'agit pas moins que de Kaspar Lauengram, l'inquiétant garde du corps/videur couvert de cicatrices de Kellerman.

Après avoir perdu son pied lors d'un combat et avoir transmis sa succession à Annalisa, Kellerman ne pouvait visiblement plus continuer avec la bande. Il a donc acheté les Lances Croisées et s'est installé.

Annalisa et les Flèches sachant qu'il connaissait la situation de leur cachette, et malgré son serment de ne jamais rien révéler, ils ne pouvaient l'utiliser sans arrière pensée qu'en gardant un œil sur lui. Ils envoyèrent Lauengram pour qu'il s'infiltre dans le personnel ; il agit ainsi comme chien de garde et comme espion pour les informer des horaires des diligences et autres.

Lauengram, qui a entendu le discours de Kellerman aux PJ, a décidé de prévenir la Flèche Noire dès que possible — il partira deux heures avant le lever du soleil. Il a aussi décidé de tenter d'éliminer les PJ par lui-même, ou au moins de les retarder.

Voulez-Vous Faire la Bombe Cette Nuit ?

Très tôt le lendemain matin, Lauengram sort son cheval de l'écurie et le laisse devant l'auberge. Il grimpe sur le toit, se glisse jusqu'à la cheminée correspondant à la chambre des PJ et y attache une corde. Il fait alors tomber une bombe allumée dans le conduit en s'écriant : *« Ha, ha, mes amis, votre heure est venue ! »*

Après cela, il se laisse glisser le long de la corde jusqu'à son cheval et part au galop. Notez que ce plan devrait être modifié si, pour une raison quelconque, les PJ avaient allumé un feu dans la cheminée.

Le bruit est Fort et par conséquent a 80% de chances de réveiller chaque PJ endormi. Si Lauengram échoue à son jet de Tir, utilisez les règles normales des bombes manquées, mais si le résultat indique que la bombe traverse le mur, elle reste dans le foyer. La bombe est conçue pour exploser 1 round après l'avoir atteint.

Les PJ seront probablement en pleine confusion, mais même si la pièce est complètement obscure, ils pourront repérer la bombe à cause de la mèche grésillante. Avec un Test d'*Initiative* réussi, l'un d'eux peut atteindre la bombe avant l'instant critique (+10 si le PJ n'était pas endormi) ; c'est à lui de décider ce qu'il fait ensuite. L'extinction de la mèche demande la réussite d'un Test de **Dex** à +20 ; pour lancer l'objet, on considère que le PJ a la compétence Armes de Spécialisation — Bombe mais avec -20 en **CT**, à moins que le PJ ne la possède vraiment. Ignorez les problèmes d'ignition. Si cela ne s'est pas produit lors du jet de Lauengram, ce n'est pas maintenant que cela va arriver.

Dans le cas où la bombe explose et les anéantit tous, n'oubliez pas que la dépense d'un Point de Destin permet à un PJ de s'en sortir sans dommage. Si tous ceux qui se trouvaient dans la zone d'explosion emploient des Points de Destin, la bombe n'éclate pas ; sinon, ils se retrouveront enfouis sous les débris dont ils pourront se dégager, indemnes, ou bien perchés sur l'enseigne, là aussi sains et saufs.

L'auberge sera quelque peu abîmée si la bombe explose à l'intérieur. Elle ne devrait cependant pas être réduite en cendres ; les plus gros dégâts se situeront au niveau de la chambre des PJ qui sera détruite.

Chasseurs ?

D'une façon ou d'une autre, les PJ se dirigent maintenant vers le Château des Flèches Noires. Ils peuvent être à la poursuite de Lauengram, particulièrement s'ils ont la compétence *Pistage* ou s'ils partent rapidement. S'ils le serrent de près, ou s'ils ont contrôlé qui a quitté l'auberge, ils peuvent savoir de qui il s'agit. Lauengram ne s'attend pas à être poursuivi, sauf si la bombe n'a pas explosé ; dans ce cas, il sera sur ses gardes et il en lancera beaucoup d'autres pour retarder ses suiveurs.

Les bois que les PJ traverseront sont considérés comme un Terrain Difficile pour des cavaliers, mais pas pour des personnes à pied (bien qu'il puisse y avoir des Obstacles si elles se déplacent Rapidement) ; ils sont impraticables pour les véhicules. Ils accordent un abri Léger contre les armes de distance, pratiquement quelle que soit la portée, et parfois un abri Solide (par exemple en se cachant derrière des troncs d'arbre).

A 48 kilomètres au nord de l'auberge, un gouffre creusé par la rivière qui coule en son fond traverse la route des PJ. Il est profond de 50 mètres et large de 10 mètres. Un très vieux pont de pierre, à une arche et construit par on ne sait qui, permet de le franchir. Une vieille route pavée mène à partir de là au Château.

Le pont peut supporter jusqu'à trois personnes à pied, mais a 50% de risques de s'effondrer chaque fois qu'il porte un poids supérieur (comme un cavalier et sa monture). Il met 1 round pour cela ; ceux qui le traversent rapidement ou qui réussissent un Test d'*Initiative* lorsqu'il commence à s'effriter ont le temps de passer. La place est suffisante pour prendre de l'élan et tenter de Bondir par dessus le gouffre, à cheval.

On peut le contourner d'un côté ou de l'autre, en parcourant 10 kilomètres de plus. C'est ce que fera Lauengram, à moins d'être talonné par les PJ ; dans ce cas, il franchira le pont avec son cheval et laissera tomber une bombe en passant. Cela détruira le Pont sauf si la bombe n'explose pas.

Au Château

Que les PJ rattrapent Lauengram ou pas, ils finiront par arriver au château. Ils essayeront probablement d'y pénétrer pour parler à Annalisa Kessler mais leur succès dépendra beaucoup de ce qui s'est produit précédemment.

Si Lauengram atteint le château avant eux, il apprendra aux Flèches Noires l'existence du passage secret, l'issue en sera découverte et une embuscade sera tendue dans les geôles.

Si les PJ ont découvert que le lanceur de bombe est Lauengram, ils ne devraient pas être idiots au point d'emprunter le passage secret. La suite des événements dépendra de leurs actions.

S'ils sont surpris, ils devraient être maîtrisés par les hors-la-loi. Sinon, ce sont eux qui devraient s'emparer d'Annalisa. Dans les deux cas, elle devrait leur révéler qu'elle ne connaît pas la cachette de la Flamme Bleue ; tout ce que son père lui a dit est que, si elle se servait de sa tête, elle pourrait la trouver.



En cas de capture, les PJ finiront dans les cachots, en attendant que les bandits décident de leur sort ; s'ils semblent ne pas pouvoir en sortir par eux-mêmes (la plupart des groupes ont suffisamment de ressources pour s'échapper). Manchons, le cuisinier Halfeling prisonnier de la bande, les libérera. Pour cela, il devra dire aux gardes que la Flèche souhaite leur parler, alors que ce n'est pas le cas ; l'alarme sera vite sonnée. De plus, le MJ pourrait réduire les PE des PJ si ce stratagème était appliqué.

Ou Gibier ?

Les PJ finiront normalement par quitter le château et retourneront à l'auberge. Ils auront peut-être découvert où repose la Flamme Bleue, ils pourraient ramener la tête de la Flèche Noire à von Drakensberg ou ils fuiront tout simplement. Les Flèches Noires les poursuivront si nécessaire, mais abandonneront la poursuite à quelques kilomètres de l'auberge, s'ils sont allés jusque là.

A Nous, Comte, Deux Mots

Mais à l'auberge, des événements se sont produits. Le Comte von Drakensberg ayant décidé que l'utilité de Kellerman était arrivée à son terme, il l'a fait tuer par Bruno qui a ensuite filé. Le personnel ignore encore le meurtre. Le Comte attend maintenant le retour des PJ. A moins de revenir furtivement, leur arrivée lui sera connue et il les surveillera.

S'ils se rendent dans sa chambre en lui portant la tête, il les fera attendre dans le couloir pendant qu'il la vérifie. Un rapide rasage et, si les indications sont tatouées sur le crâne, il les laissera entrer, les payera et les renverra poursuivre leur chemin.

Mais si les PJ se rendent dans la chambre de Kellerman, ils trouveront la porte ouverte et l'occupant qui gît sur le sol. Un peu plus tard, le Comte, avec ses hommes d'armes, apparaîtra sur la scène.

Le Comte et ses hommes apparaîtront aussi, théâtralement, si les PJ parviennent à la gemme sans faire suffisamment preuve de prudence ; ils sortiront de l'ombre avec des commentaires appropriés au moment où les PJ déterreront leur prix.

Récompenses

Attribuez les Points d'Expérience suivants aux PJ :
20 points par PJ empêchant l'explosion de la bombe ;
20 points chacun pour avoir empêché Lauengram d'atteindre le château ;
40 points chacun pour la capture d'Annalisa ;
20 points chacun pour la découverte de la cachette de la Flamme Bleue ;
20 points chacun pour l'obtention de la récompense du Comte ;
20-40 points par PJ pour une bonne interprétation.

Ces récompenses sont des maximums. Si les PJ sont capturés par les bandits et doivent être libérés, les PE devraient être réduits d'environ 25%.

Note : si les PJ mettent la main sur la Flamme Bleue, vous pouvez leur attribuer une récompense supplémentaire en PE, car ce n'est pas une tâche facile. Sa valeur représente quelques 400 CO ; ils ne devraient pas pouvoir en obtenir plus du tiers car c'est un objet "sensible" et il faudra le négocier auprès d'un receleur. La découverte de ce receleur susceptible de l'acheter pourrait en elle-même représenter une aventure. En bref, les PJ feraient mieux de se contenter de dire au Comte où se trouve l'objet et d'encaisser leur prime.

Le Château Des Flèches Noires

Le Château des Flèches Noires se dresse dans une clairière de forme à peu près circulaire et d'une centaine de mètres de diamètre. L'ensemble de la clairière est en vue des hors-la-loi pendant toute la journée et par les nuits de lune. Une route court en ligne droite à partir des portes.

A 100 mètres du château, sur le côté est de la route, se dresse un chêne creux ; le tronc est un conduit menant dans le tunnel secret permettant d'accéder au château (voir n°4 ci-dessous).

Les portes standard (qui sont indiquées sur le plan du château) ont 5 de *Résistance*, 12 de *Dommages* et (si elles sont fermées à clé) 20 de *Difficulté Serrure*.

Les portes non-standard ont 8 de *Résistance*, 22 de *Dommages* et sont toujours verrouillées.

Les murs sont en pierre massive. Les lustres figurant sur la carte sont du type roue de chariot et portent chacun une quinzaine de bougies qui éclairent comme une Torche. Chaque étage atteint 5 mètres de hauteur.

Légende

1 - Corps de Garde

Cette zone du château est consacrée à la sécurité des portes principales. Deux salles de garde encadrent les portes principales et chacune est occupée par deux gardes hors-la-loi.

La salle au-dessus des portes renferme le treuil contrôlant la herse (qui est normalement relevée, mais qui peut être abaissée brutalement à partir de là), ainsi qu'une meurtrière (une trappe) permettant de lancer des objets dans la zone entre les deux portes. Juste à côté, 1D8 Bombes incendiaires sont disposées sur la table.





2 - Ecuries

Chaque écurie contient 6 boxes et est surmontée d'un fenil contenant une bonne réserve de fourrage. Chacune abrite normalement 4 chevaux de selle occasionnellement utilisés par les hors-la-loi. Le cheval de Lauengram sera aussi présent, s'il est déjà arrivé. Les selles, harnachement, etc. y sont aussi conservés.

3 - Cuisines

Les trois pièces de cette section du château sont composées de l'office, de la cuisine et du puits. L'office et le puits ne sont que ce qu'ils semblent (dans l'office, 10 Conserves figurent parmi les réserves ; le puits est profond de 30 mètres). De nombreux Couteaux et plusieurs Armes simples se trouvent dans la cuisine (fendoirs et autres), ainsi que Manchons, le cuisinier Halfeling prisonnier des hors-la-loi. Il dort sur le sol.

4 - Geôles

Cette pièce est garnie de six cellules fermées par des grilles (la torsion des barreaux est un exploit de *Force* à -20 et les serrures ont 30 de **DS**) dans lesquelles nos héros ont de bonnes chances d'être jetés, pieds et poings liés et désarmés. Si cela se produit, deux gardes hors-la-loi s'assiéront à la table près des cellules ; sinon l'endroit est vide, à l'exception d'un Happeur Carnivore affamé. Il vit dans une fosse de 2,4 mètres de profondeur, fermée par une grille sur charnière (un personnage dans la fosse peut atteindre la fermeture de la grille qui est facile à soulever). Une des dalles du sol de la fosse, de 60 cm x 60 cm, peut être poussée/soulevée, ce qui révèle le Tunnel Secret qui est en dessous.

Happeur Carnivore

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	33	0	4	5	17	10	2	-	10	5	66	89	-

5 - Escaliers

Ce sont des escaliers normaux, sauf pour un détail : ils sont recouverts d'un tapis d'escalier rouge.

Des fanfarons pourraient vouloir tirer ces tapis afin de déséquilibrer des adversaires ; il faut pour cela réussir un jet sous deux fois la *Force* du personnage, moins 10 par personne sur le tapis. Ces dernières doivent alors faire un Test sous leur *Initiative* ou être renversées ; elles ne pourront alors que parer pendant 1D4 rounds.

6 - Dortoirs

Ces grandes chambrées contiennent 6 lits chacune ; douze hors-la-loi y dorment, leurs armes et équipements à portée de main.

7 - Grande Salle

Cette vaste salle, éclairée par une flambée rugissante, des torches murales et des lustres, est occupée par 12 hors-la-loi inactifs, répartis autour de la grande table. Deux d'entre eux peuvent monter la garde auprès des PJ dans les geôles. Les piliers et l'estrade créent des ombres propices.

8 - Tourelle de Garde

Garnies d'archers en cas d'attaque, la plupart de ces petites tours munies de meurtrières sont vides. Dans les quatre du haut, des hors-la-loi solitaires veillent.

9 - La Tour de la Flèche

Accessible depuis la Grande Salle (n°7), on s'y rend par un escalier en spirale tournant dans le sens des aiguilles d'une montre (malus de -10 au **CC** pour les combattants droitiers affrontant quelqu'un placé plus haut qu'eux dans l'escalier, idem pour les gauchers combattant vers le bas). Deux gardes sont postés au bas des marches. La pièce fermée au sommet constitue la résidence d'Annalisa Kessler, la Flèche Noire. Le mobilier comprend un lit double avec un matelas de plume (x2 en coût et encombrement) et une table. Le coffre sous la table renferme le trésor équivalent d'une Tanière de Grand Monstre (voir **WJRF**, page 110) ; il est fermé à clé (même fermeture que les portes) et représente 600 Points d'Encombrement. La salle possède une caractéristique intéressante : masquée par un rideau, une corde descend le long d'un conduit et soutient le lustre central de la grande Salle (n°7). Si elle doit s'enfuir, Annalisa peut se laisser glisser le long de cette corde.

10 - Patrouilles de Créneaux

Les zones de rempart indiquées sont patrouillées par un hors-la-loi chacune ; ils suivent la ligne des créneaux. Les gardes mettent 1 tour et 1 round pour faire leur tour complet.

Personnages Non-Joueurs de l'Affaire

Annalisa Kessler - La Flèche Noire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	66	3	3	8	57	2	26	52	40	40	35	42

COMPÉTENCES
Comme les Hors-la-loi Flèches Noires ci-dessous, plus : Adresse au tir, Pistage.

EQUIPEMENTS
Gilet en cuir, capuchon noir, épée, couteau, arc normal et carquois (20 Flèches Noires).

Annalisa peut être interprétée de différentes façons. Elle peut n'être qu'un autre ennemi — un Chef rebelle typique. Elle peut aussi être une sorte de Robin des Bois, appréciant les situations drôles ou intriguantes. Elle peut s'amouracher d'un des PJ, que celui-ci tente de la séduire ou non.

Bruno - L'Agent Double

Bruno ne devrait avoir que peu d'interactions avec les PJ ; c'est pourquoi son profil n'est pas indiqué ; si vous pensez que c'est utile, il vous suffit de mettre rapidement au point un Bourreau, qui sera là de type taciturne et austère.

Comte Von Drakensberg - Le Méchant Désinvolte

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	25	3	3	10	54	2	39	66	57	59	37	50

Compétences
Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Rapière, Baratin, Chance, Charisme, Désarmement, Equitation, Esquive, Etiquette, Evaluation.

Equipements
Vêtements de la plus fine qualité, rapière, couteau (dissimulé), 200 CO.

Le Comte est un personnage connu de tout le monde : mielleux, suave, à l'élégance sinistrement désinvolte. Il est rapide et mortel comme la rapière qu'il porte à son flanc. Interprétez-le comme le super-méchant du type Basil Rathbone.

Lauengram - L'Agent Solitaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	47	45	3	3	9	38	1	41	28	32	34	27	26

Compétences
Comme les Hors-la-loi Flèches Noires (voir ci-dessous), plus : Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Bombe, Déplacement Silencieux Urbain, Fuite.

Equipements
2D4 bombes, briquet, corde de 10 mètres, grand manteau noir, dague (sous le manteau), masque noir, grand chapeau noir à large bord.

Lauengram devrait être considéré comme une sorte de Guy Fawkes fou. Il est enclin à rôder, à lancer des regards équivoques, à émettre des ricanements maléfiques, à se camoufler et, par dessus tout, à lancer des bombes. Vous pourriez lui permettre d'exprimer ses autres tendances pendant la nuit, avant de commettre son attentat contre les PJ, peut-être à l'occasion de leur visite chez le Comte. Il peut aussi connaître son heure plus tard, au Château.

Les Hommes d'Armes - Les Porte-Lance du Comte

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	4	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences
Coups Puissants, Esquive.

Equipements
Chemise de mailles, casque, bouclier, lance, épée.

Ces gars-là sont aussi bien connus. Ils se matérialisent en troupeaux lorsque le Comte claque des doigts aux moments opportuns et se font rouler dans la poussière par les héroïques PJ alors que leur maître les couvre de mépris.

Il va sans dire que ces individus sont assez nombreux ; en fait le Comte devrait disposer d'une douzaine de ces gardes (ces gens-là ont traditionnellement l'avantage du nombre).

Les Flèches Noires - Hors-la-loi

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	35	3	3	8	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences
Camouflage rural, Coups Assommants, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural, Equitation, Escalade, Esquive.

Equipements
Veste en cuir, masque noir, arme simple, arc normal et carquois (3D6 Flèches Noires).

L'interprétation de ces personnages dépend de celle d'Annalisa. Ils peuvent être ses "Joyeux Compagnons", ils peuvent constituer une bande de sauvages coupe-gorge, ou être des professionnels au sang-froid total. Quelle que soit leur nature, ce ne sont pas des gogos. Si leur nombre surclasse largement celui des PJ, ils tenteront de les assommer, pas de les tuer.

Manchons - Le Domestique Halfeling Captif

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	27	32	2	3	7	43	1	29	24	30	30	43	43

Compétences
Cuisine, Esquive, Etiquette.

Equipement
Selon les circonstances.

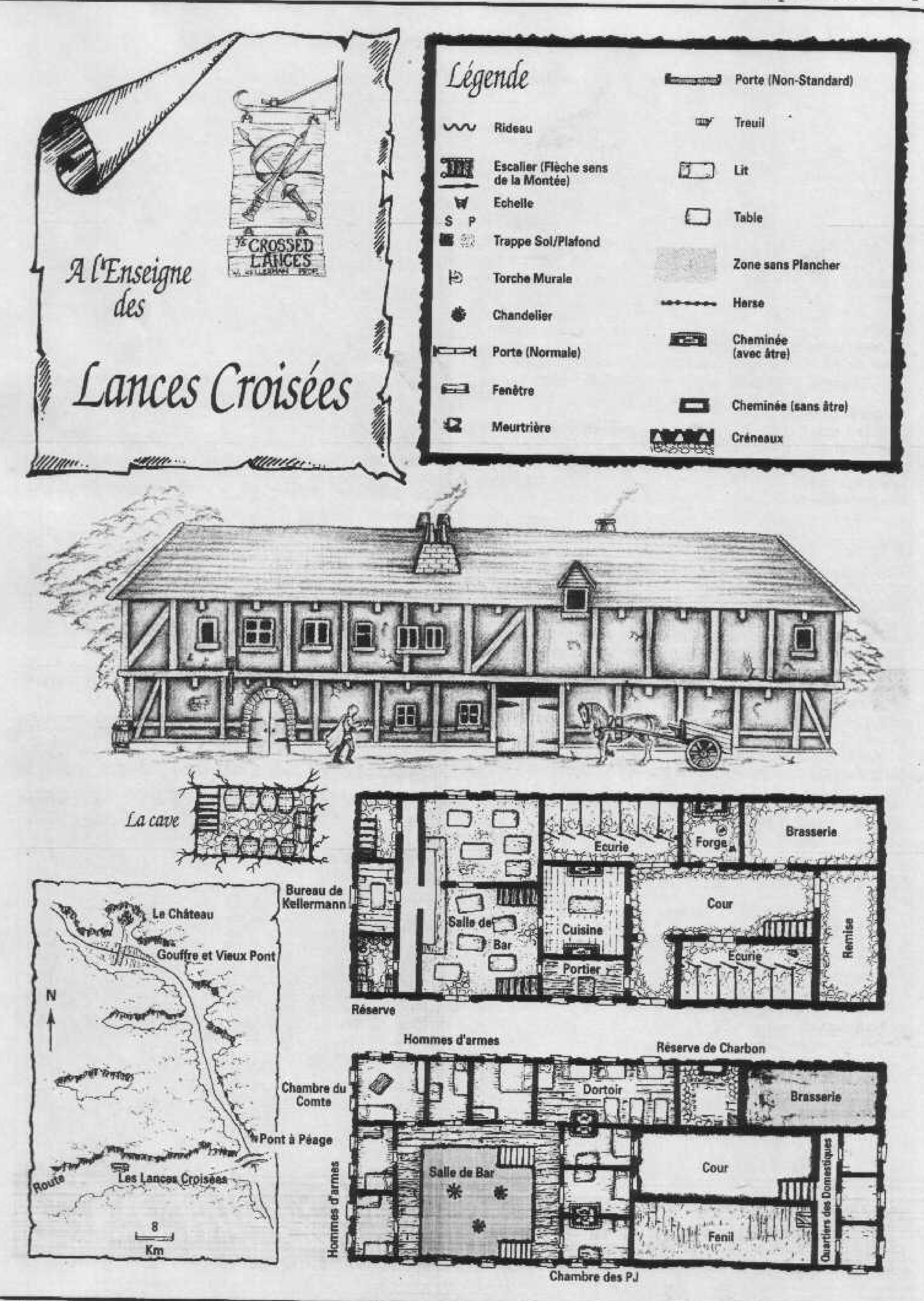
Avec Manchons, le MJ dispose d'un certain nombre de voies qui s'ouvrent devant lui. Il peut, bien sûr, ne pas intervenir du tout dans l'aventure. Il peut être un maître d'hôtel parfait, un chef qui a passé maintes années à l'étranger (où il a acquis un accent amusant), ou tout personnage que le MJ pense bien adapté. Son meilleur rôle sera d'apporter une touche comique.

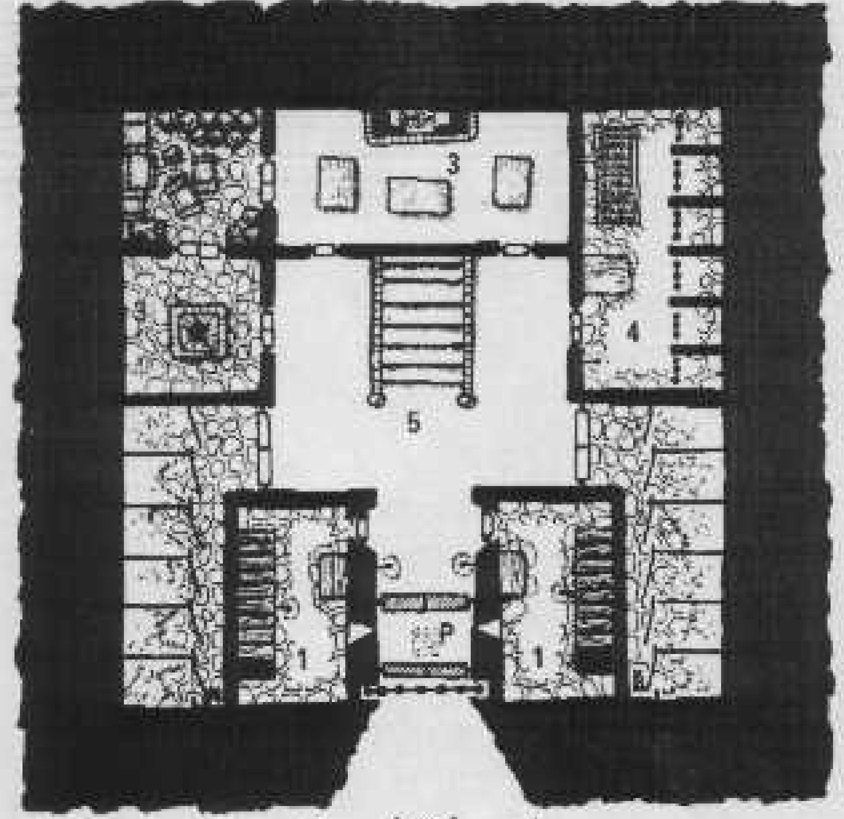
Wolfgang Kellerman - L'Homme Avec Un Passé

Kellerman ne devrait pas connaître trop d'interactions avec les PJ et donc son profil n'est pas fourni. A la base, il est une source d'informations, en ce qui concerne l'intrigue, mais sur le plan du personnage, il serait plutôt du genre bourru et coléreux.

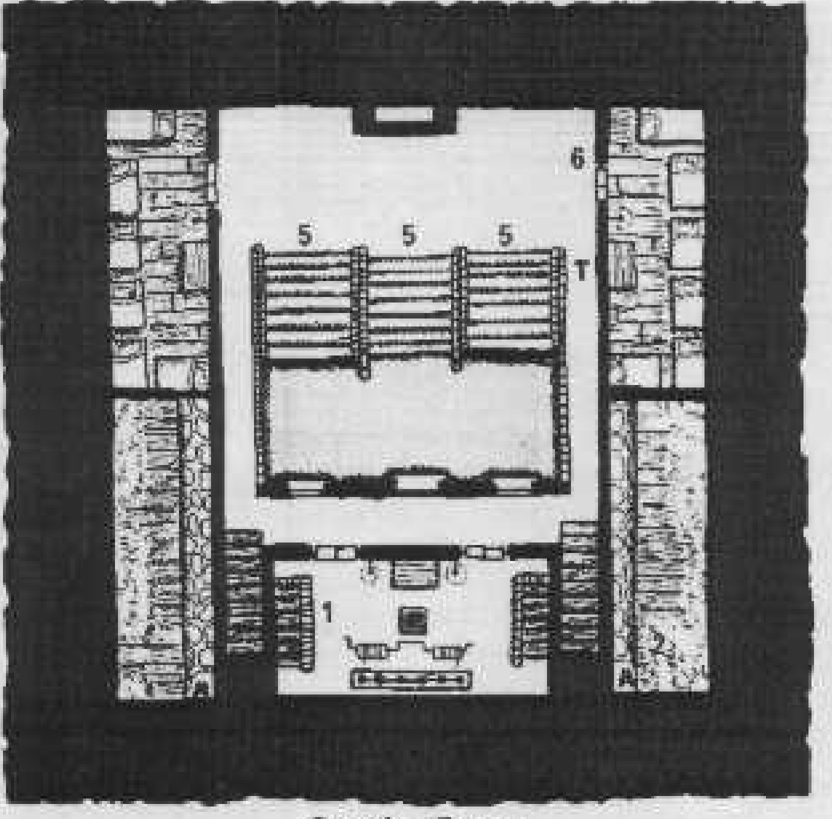
Un lecteur astucieux de cette section aura remarqué que tous les personnages sont des stéréotypes. Et bien, cela est tout à fait normal, puisqu'il s'agit d'un mélodrame. C'est à vous de jouer !




A l'Enseigne des
Lances Croisées
Ye CROSSED LANCES
Légende
Rideau
Escalier (Flèche sens de la Montée)
Echelle
S P
Trappe Sol/Plafond
Torche Murale
Chandelier
Porte (Normale)
Fenêtre
Meurtrière
Porte (Non-Standard)
Treuil
Lit
Table
Zone sans Plancher
Herse
Cheminée (avec âtre)
Cheminée (sans âtre)
Créneaux
La cave
Le Château
Gouffre et Vieux Pont
N
Pont à Péage
Route
Les Lances Croisées
8
Km
Bureau de Kellermann
Salle de Bar
Ecurie
Forge
Brasserie
Cour
Cuisine
Portier
Ecurie
Remise
Réserve
Hommes d'armes
Réserve de Charbon
Chambre du Comte
Dortoir
Brasserie
Cour
Salle de Bar
Hommes d'armes
Fenil
Quartiers des Domestiques
Chambre des PJ

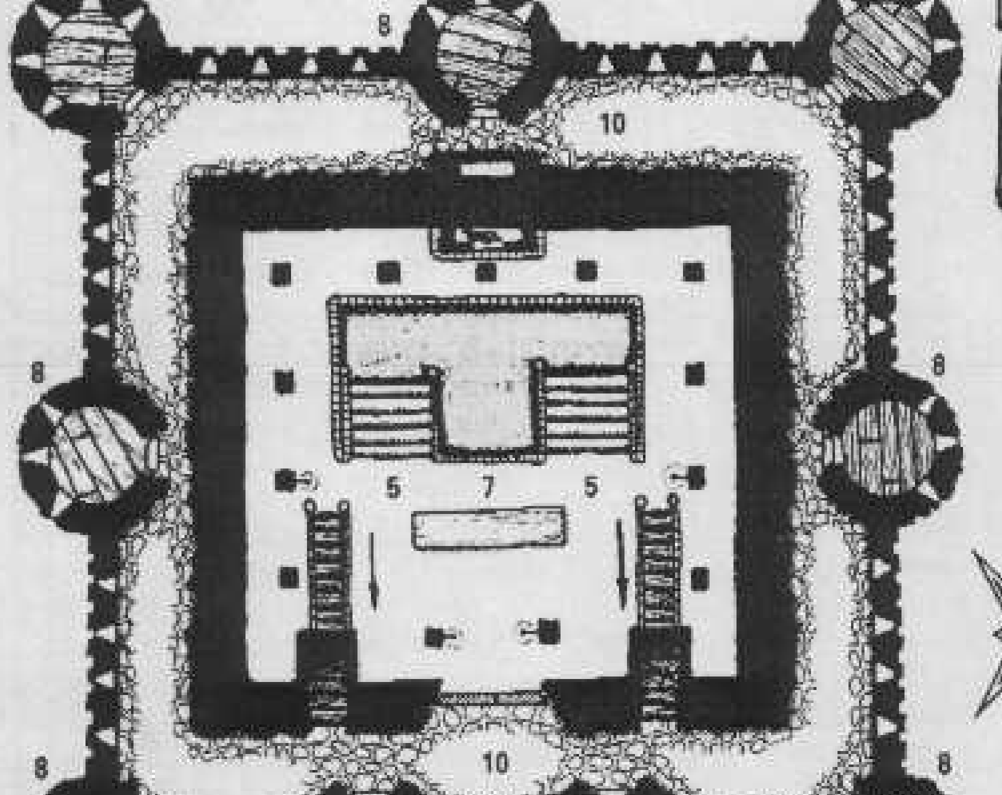


Rez-de-Chaussée



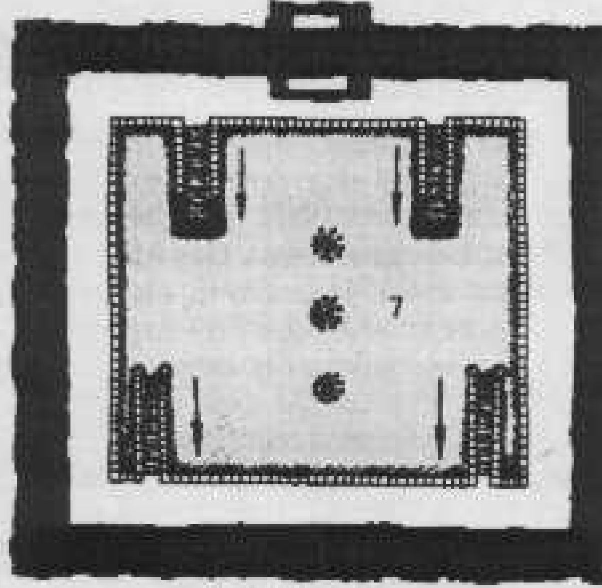
Premier Etage





Deuxième Etage

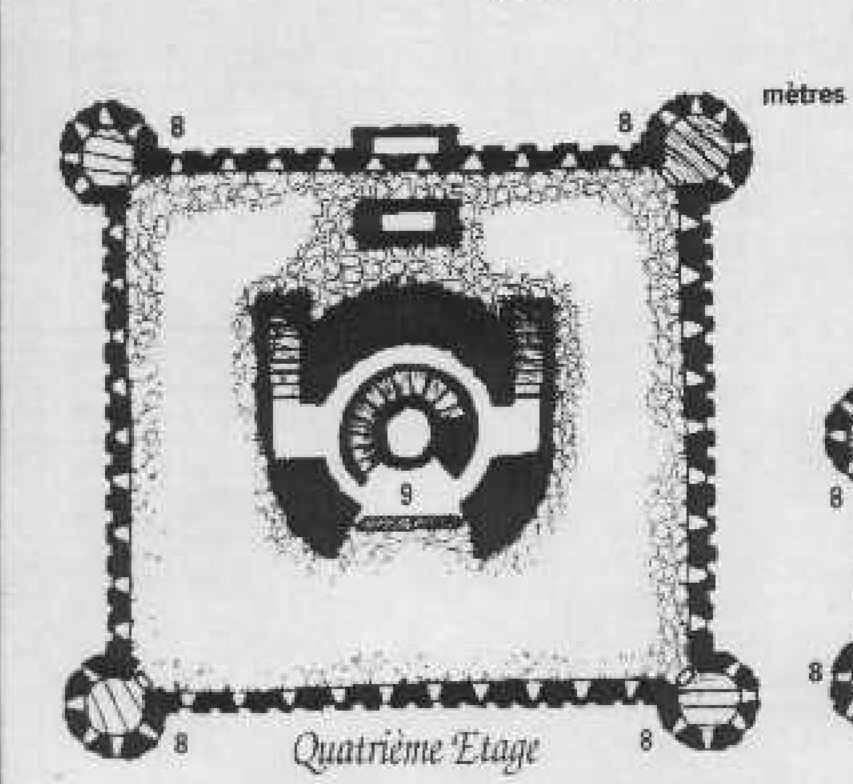
N



Troisième Etage

Echelle

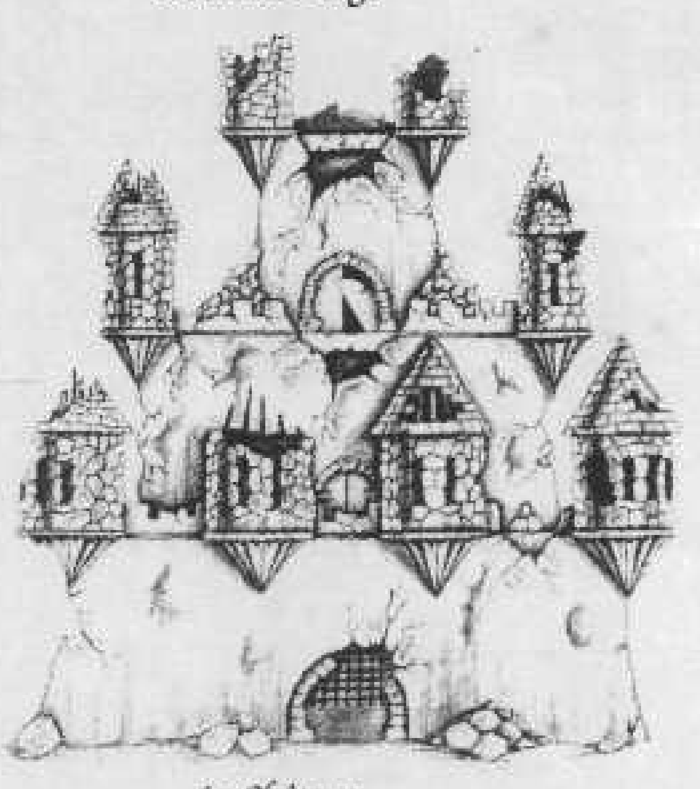
mètres 0 5 10



Quatrième Etage

P
9
8
8
S
10
8
8

Tour Supérieure


Le Château

Notes de Campagne

Le Rituel

Résumé de l'Aventure

Sous les yeux des PJ, Peter Tavelli, un cultiste, poursuit pour le tuer un jeune homme qui les supplie de lui prêter secours. En prenant Tavelli en chasse, les PJ aboutissent dans de dangereuses installations souterraines où une bande de Skavens dirigée par Skreth — un spécimen particulièrement redoutable — se sont joints à un groupe de cultistes humains. Les PJ pourront-ils prévenir le terrible rituel que ces groupes projettent d'accomplir, et s'en sortir vivants ?

Notes pour la Campagne de L'Ennemi Intérieur

Maintenir le déroulement de cette aventure à Delberz, comme il est prévu, permet de la placer facilement dans **Mort Sur le Reik**, alors que les PJ sont à la recherche de Heironymous Blitzen, le Maître de Wanda Weltschmerz. Celui-ci a pu quitter la ville pendant quelques jours, laissant aux PJ le temps de s'engager dans cette aventure. Dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**, elle peut toujours se produire à Delberz pourvu que les PJ aient des motivations bien précises pour s'y rendre. Comme ils se dirigent vers Middenheim, il doit a) y avoir une très bonne raison pour faire le détour et b) aucun impératif leur imposant d'arriver rapidement à Middenheim. Le détour pourrait très bien se justifier par une rumeur concernant le décès du vieux Blitzen ; Wanda voudra savoir si c'est vrai (ça ne l'est pas, il a juste eu une attaque de Variole Violacée dont il est complètement guéri maintenant). Dans **Ombres Sur Bögenhafen**, il sera préférable de situer l'aventure à Weißbruck, les PJ se dirigeant vers Bögenhafen.

Notes pour la Campagne de Repose Sans Paix

Bien que la main mène implacablement les PJ vers Delberz, elle n'est pas tout le temps active. Après leur arrivée, elle restera inerte pendant un moment, c'est l'occasion rêvée pour faire surgir Ernest Dralst et pour les faire attaquer par Tavelli alors qu'ils viennent de quitter un des bars de la ville.

La main sera prise d'une terrible agitation lorsque les PJ entreront dans la maison et elle les dirigera vers la trappe secrète une fois que Tavelli aura été maîtrisé (ce qui évitera de passer du temps à la chercher), mais vous pouvez laisser les PJ chercher par eux-mêmes, jusqu'à ce que la main désigne la trappe sans aucune ambiguïté. Vous pouvez apporter diverses autres modifications à ce scénario.

La force de l'adversaire dans le réseau d'égouts peut être réduite si les PJ ne sont pas capables de se servir des bombes. Le nombre de cultistes de la zone 4 devrait être réduit à 3, le nombre de Skavens sera le suivant : 2 dans la zone 7, 2 dans la zone 9, 1 dans la zone 12 et Skreth dans la zone 9, ce qui fait un total de 6. Si le rituel est en cours lors de l'arrivée des PJ, tous les Skavens se trouveront dans la zone 12. Ces modifications donnent plus de chances aux PJ pour dominer leurs adversaires. De plus, vous ne devriez pas laisser aux Skavens la possibilité d'enduire leurs armes de *Lotus Noir* — leur propre salive est bien suffisante ! D'un autre côté, Skreth devrait disposer d'une arme magique — une simple Epée +10 conviendra (accordant un bonus de +10 au **CC** de l'utilisateur, mais aucun aux dommages provoqués). Cette deuxième épée magique sera très vite utile dans les mains des PJ.

Un des corps de la zone 12 du réseau d'égouts est celui de Johann — nettement décomposé, il faut bien l'avouer, mais il n'y a pas de doute possible. Lorsque la poussière retombe et que les PJ entrent dans cette pièce, Johann apparaît (c'est vraiment rageant qu'il ne soit jamais là au moment de se battre !) et il est vraiment ravi que son corps ait été retrouvé. Il leur demande de l'emmener, avec sa main maintenant tranquille, jusqu'au cimetière voisin, en annonçant qu'il va personnellement rendre visite au Clerc de Mórr ; ainsi ils n'auront pas de problème pour lui expliquer comment ils sont entrés en possession d'un vieux cadavre à une main.

Johann prévient aussi les PJ de l'existence d'une porte secrète située au milieu du mur nord de la zone 12. Il indique que quelque chose de froid et de désagréable se trouve de l'autre côté, une installation souterraine dans laquelle des présences et de la magie se font sentir (c'est ce qui lui semble, il ne peut que dire : *« Ça sent la magie, là dedans »*), mais aussi un trésor. Johann ne peut en dire plus — il n'est pas allé de l'autre côté de la porte et il ne sait pas exactement ce qu'est la présence.

A ce stade, les PJ devraient très certainement avoir d'autres problèmes à régler. Il est quasiment certain qu'ils auront contracté la *Putréfactose* ou qu'ils auront des *blessures infectées*, ou même les deux. Une retraite stratégique sera donc à l'ordre du jour. Les PJ infectés pourront se faire soigner pour l'un ou l'autre mal au Temple de Shallya, où des donations seront appréciées en retour. La coutume veut que l'on offre 5 Couronnes d'Or pour une *Guérison des blessures légères* et 10 pour un *Traitement des maladies*. Des donations supplémentaires permettront aux PJ d'avoir de très bons contacts avec le Temple par la suite — ce n'est pas quelque chose à prendre à la légère !

Les PJ pourront aussi amener le corps de Johann au Temple de Mórr, où il pourra être enterré ; le Clerc fera payer 8 Couronnes d'Or pour le service. Johann apparaîtra peu après pour la dernière fois. Il a apprécié ses propres funérailles, qui l'ont plutôt ému. Il n'est plus si inquiet de savoir qui il était, maintenant qu'il a trouvé la paix grâce à la résolution de sa dernière affaire. Il peut désormais reposer et il ne pense pas revenir avant longtemps. Il remercie les PJ pour tout ce qu'ils ont fait pour lui et pour avoir réglé son enterrement et leur fait ses adieux en leur indiquant qu'il espère les revoir un jour. Après cela, Johann ayant trouvé le repos éternel, vous pouvez récompenser les PJ par un Point de Destin chacun pour leurs efforts. Mais s'ils croient que Johann était le seul qui Repose Sans Paix dans les environs, ils pourraient bien avoir à y réfléchir à deux fois...

Qu'est-il Arrivé à Johann ?

Les PJ pourraient obtenir quelques réponses lors de *Hantée par une Horreur*, mais s'ils ne participent pas à cette aventure, ils ne le sauront probablement jamais ; Johann poursuivait Hans Jinkerst, le cultiste de L'Homme à la Capuche. Jinkerst avait réussi à s'enfuir, mais avec Johann à ses trousses ; une flèche particulièrement bien ajustée a cloué sa main à un arbre et Jinkerst fila, le laissant à la merci de Skreth et de sa bande de Skavens qui farfouillaient dans les environs. Les Skavens ont attaqué Johann, qui ne pouvait se défendre, l'ont tué et ont coupé sa main, pour emmener le corps plus facilement — Skreth voulait son cadavre pour en faire un Zombie. La main a commencé à s'animer sous l'effet du dernier fragment de Pierre Distordante en possession de Skreth ; une partie de la détermination de Johann avait envahi le morceau animé du corps — ce qui explique sa persistance à désigner la direction du corps.

Et donc, une personne a trouvé le repos. Mais, si les PJ survivent à la fin de cette aventure, d'autres entités mortes n'aspireront pas autant à trouver la quiétude...

Le Rituel

Cette aventure est adaptée aux personnages-joueurs inexpérimentés ou débutants. Elle se déroule à Delberz, mais peut être placée dans n'importe quelle ville.

Les PJ affronteront des Skavens et leurs amis humains et le MJ doit bien noter qu'un ou plusieurs d'entre eux risquent de finir avec des blessures infectées et auront donc besoin d'un traumatologiste compétent !

Les aventuriers vont rencontrer une opposition aux capacités de combat significatives ; le groupe devrait comprendre au moins deux personnes efficaces de type Guerrier/Forestier — il serait même préférable qu'il y en ait trois.

Référence pour le MJ

Skretth est fou : un Skaven renégat aux objectifs impossibles. Il contrôle un petit groupe de guerriers du Clan de Skryre, qui sont loyaux mais mal guidés. Accompagné de sa patrouille, il a récemment quitté le réseau de tunnels qui crible L'Empire et a abouti dans les égouts de Delberz. La carte n'indiquait aucune sortie de ce genre et Skretth considère que c'est un signe du destin.

Sa dernière mission l'a obligé à s'associer avec un Nécromant, mais Skretth s'est bien trop impliqué. Vivant constamment dans un monde d'hallucinations sous l'effet du Lotus Noir (**WJRF**, page 82), le jeune Skaven a été fasciné par des expériences qu'il n'aurait jamais espéré pouvoir comprendre. Pour réanimer des corps, il fallait disposer de Pierre Distordante, la matière qui donnait l'étincelle de vie à toute chose. Si elle était quelque part, on pouvait l'extraire. Et s'il trouvait la méthode pour l'extraire, il pourrait retourner dans son clan et en prendre le contrôle. Tel est son raisonnement distordu.

Le réseau d'égouts de Delberz lui a fourni l'occasion de récupérer des spécimens et de pratiquer des rituels pour sa quête insensée. Des sectateurs humains de la ville, membres de la Secte de la Griffe Empoisonnée, qui révère le Rat Cornu, ont eu conscience de l'arrivée de la bande et ont entrepris d'aider Skretth dans sa mission officieuse.

Cette aventure conduit les PJ dans le monde souterrain des égouts de Delberz. Ils découvriront qu'un groupe de Skavens s'y est installé et, aidés de serviteurs humains, accomplissent des sacrifices et des rituels bizarres au bénéfice de leur divinité, le Rat Cornu. Ils devront tenter d'éliminer (ou au moins de chasser) les Skavens ; par la même occasion, ils pourront tirer un riche citoyen de leurs griffes. Avec tout ce qu'implique la présence des Skavens, les PJ devront faire preuve du maximum de sagacité. Le choix systématique du combat ne pourra que mener à une issue rapide et sanglante...

Des Traces de Griffes

La rencontre suivante devrait se produire alors que les PJ viennent de prendre un dernier verre dans une taverne locale. Il serait préférable qu'ils portent une bonne partie de leur équipement sur eux, en tout cas au moins une arme, car ils n'auront pas le temps d'aller chercher quoi que ce soit à l'endroit où ils logent. S'ils disposent du *Document 1* de **Erreur sur la Personne**, ils pourraient se préparer à aller chercher l'aventure à Altdorf. Comment pourraient-ils savoir qu'ils n'ont pas à courir si loin ?

Alors qu'ils remontent une rue particulièrement sombre et tranquille, bordée de riches maisons, la porte de l'une d'elles s'ouvre brusquement. Un jeune homme, ne portant que ses vêtements de nuit, surgit en criant : « *Au secours, quelqu'un, par pitié !* » Il court vers les PJ dès qu'il les aperçoit. Un des côtés de son visage est complètement meurtri. Une sombre silhouette apparaîtrait dans l'encadrement de la porte alors qu'il se précipite, le souffle coupé. Il laisse échapper une dernière phrase : « *Ils ont eu mon père... Ne les laissez pas l'emmener... Vite...* » et un claquement retentit à l'entrée de la maison, suivi d'un bruit sourd beaucoup plus proche. Le malheureux s'effondre dans les bras d'un des PJ, où il suffoque et crache le sang, un carreau d'arbalète planté dans son dos. C'est fini pour lui.

Notes pour le MJ

Le carreau a atterri dans le dos d'Ernest Dralst, fils de Klauss Dralst, un riche citadin. Tous deux vivaient dans la maison, assez somptueuse, d'où vient de sortir Ernest. Celui-ci dormait dans sa chambre, à l'étage, lorsqu'il a été réveillé par des bruits provenant du rez-de-chaussée. Il a réveillé son père et tous deux allèrent voir ce qui se passait ; trois intrus leur ont bondi dessus dans la cuisine. Klauss fut rapidement submergé, mais Ernest, plus jeune et en meilleure condition, a réussi à se dégager et à se ruer dans la rue.

Peter Tavelli, membre de la Griffe Empoisonnée, lui a couru après pour l'empêcher de donner l'alerte, après avoir ordonné à ses compagnons d'amener Klauss à Skretth grâce à un vieux passage oublié, taillé dans la pierre, qui donne dans la cave de la maison. S'il a bien atteint Ernest avec son arbalète, il ne l'a pas empêché de rejoindre les PJ.

Dès qu'il a tiré, il se retire dans la bâtisse et attend de voir leur réaction par la fenêtre de l'entrée. S'ils se lancent à sa poursuite, il leur tendra un piège dans la maison avant d'essayer de rejoindre la cave et le passage secret. S'il est pris ou encerclé, il se saisira d'une capsule d'Humanicide qu'il porte autour du cou et la croquera, pour ne pas révéler d'informations. Tous les Humains au service des Skavens portent cette capsule d'Humanicide, qui contient 4 doses très puissantes — un malus de -20 par dose s'applique au Test contre le *Poison* pour résister à son effet. Une capsule peut ne pas tuer, mais le MJ fera en sorte que cela n'arrive que très rarement. Tous les serviteurs en acceptent l'usage et, si le poison n'a pas d'effet, il faudra les torturer pour leur soutirer les moindres bribes d'information, car leur loyauté envers Skretth est grande.

Les aventuriers vont sans doute poursuivre Tavelli dans la maison pour mettre la main sur lui. En cas d'hésitation de leur part, rappelez-leur les derniers mots d'Ernest, qui les suppliait d'agir vite. S'ils ne veulent toujours pas entrer immédiatement et préfèrent retourner à leur lieu de résidence, l'aventure peut malgré tout être remise sur rail. Les Skavens apprécieront de les capturer car ils sont les seules personnes (vivantes) connaissant le sort de Klauss. Ils peuvent être capturés dans leur sommeil et jetés dans les cellules des égouts (voir *Dans les Egouts*, ci-dessous) en prévision du sacrifice. Ils devront alors s'échapper — Klauss aura déjà été sacrifié ; ils n'auront donc plus son sauvetage comme préoccupation.

De Haut en Bas

S'il se rend compte qu'il va être poursuivi, Tavelli grimpera l'escalier de l'entrée en faisant en sorte d'être vu par les PJ. S'ils continuent sur ses talons, il déplacera un tonneau de vin décoratif qui se trouve sur le palier et l'enverra rouler au bas des marches, sur ses adversaires. Tout PJ dans l'escalier doit réussir un Test d'*Initiative* à -10 pour éviter le tonneau. Ceux au bas des marches doivent aussi réussir un Test d'*Initiative*, cette fois avec un bonus de +10.

Un impact avec le tonneau infligera un coup de **F** 3 et provoquera la chute de la personne, avec des dommages de chutes au gré du MJ (selon la position dans l'escalier). Tavelli redescendra ensuite, bondira par dessus la rampe à mi-hauteur (cela représente 3 mètres). Puis il se ruera dans la cave pour accéder aux égouts par le passage secret. Ceux qui auront évité le tonneau pourront le poursuivre ; il se retournera alors et tirera deux carreaux grâce à son arbalète à répétition. Mais s'ils se rapprochent trop pour son goût, il se contentera de fuir, renonçant à tenter de les tuer. Ses actions, s'il est pris ou encerclé, ont déjà été décrites — n'oubliez pas qu'il préférera avaler la capsule d'Humanicide plutôt que d'être capturé. Son profil est le suivant :

Peter Tavelli, Brigand, Cultiste

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	29	3	3	6	36	1	36	29	32	33	32	28

Compétences
Coups Assommants, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain.

Possessions
Gourdin, arbalète à répétition (9 carreaux), masque.

Tavelli est un homme grand (1,91 m), aux traits anguleux ; le nez est crochu, ses yeux en vrille sont petits et sa chevelure est noire. Il porte un chapeau à large bord qui couvre l'essentiel de son visage (il se sert aussi d'un mouchoir bleu foncé comme masque), et son souple manteau bleu nuit est fermé par une agrafe identique à celle restée dans la cuisine (pièce 3 — voir ci-dessous). Son pantalon gris foncé est soigneusement enfoncé dans une paire de bottes en cuir. Une tunique bleu clair et des gants noirs complètent sa tenue. La plupart des autres serviteurs des Skavens s'habillent ainsi pour accomplir leurs missions nocturnes, mais sont autrement semblables aux citoyens ordinaires lors de leurs activités journalières.

La Maison

Seules de brèves descriptions des pièces figurent ici, car les PJ ne devraient normalement pas y passer beaucoup de temps. Toutes les salles peuvent être éclairées par des lanternes suspendues au plafond, mais seules celles des pièces 1, 7, 11 et 12 sont actuellement allumées.

1. Entrée - Des trophées de chasse et des tapisseries assurent une décoration murale opulente. Le plancher est garni d'un moelleux tapis bleu. Dans l'angle sud-est, un escalier en spirale permet d'accéder à un balcon surplombant l'entrée. Chacune des trois tapisseries vaut 25 CO, mais vous devriez décourager ceux qui voudraient les emporter, en leur rappelant où ils sont et ce qu'ils sont censés faire. Les trophées n'ont pas de valeur marchande.

2. Salle à Manger - La pièce est dans le désordre le plus complet. Deux cadavres gisent sur le sol. La table est renversée et du verre brisé est éparpillé un peu partout. La façade d'une commode, autrefois coûteuse, est fracassée et les tiroirs ont été répandus, avec leur contenu, dans toute la pièce. Les deux corps sont ceux des domestiques ; ils ont tenté de s'opposer à Tavelli alors qu'il poursuivait Ernest. Le combat qui a suivi a totalement dévasté la salle, ne laissant intact aucun objet de valeur.

3. Salon - Dans cette pièce, Klauss pouvait se détendre avec ses invités après un bon repas. Elle n'a pas souffert comme la salle à manger. Plusieurs fauteuils luxueux, une grande cheminée décorative et un buffet élaboré assurent une décoration grandiose. Quatre tableaux, valant 40 CO chacun, sont accrochés aux murs. Là aussi, le pillage devrait être déconseillé.

4. Cuisine - Dans un coin, une volée de marches de pierre mène à la cave. Deux gourdins baignant dans une mare de sang sautent aux yeux de quiconque pénètre dans la pièce. Un personnage réussissant un Test d'*Observation* ou prenant le temps de fouiller l'endroit trouvera aussi une agrafe de manteau décorative portant le symbole du Rat Cornu — trois os qui se croisent en formant un triangle pointé vers le bas. Tous ces objets sont tombés lors de la lutte entre Klauss, Ernest et les intrus ; l'agrafe pourrait indiquer aux PJ la nature de leurs adversaires. Tout Clerc ou Initié reconnaîtra immédiatement le symbole du Rat Cornu — si les joueurs ne le connaissent pas, c'est l'occasion de le leur faire connaître, ainsi que ses rapports avec les Skavens.

5. Couloir - Ce couloir relie l'entrée et la cuisine. Les invités n'ayant que rarement l'occasion de l'emprunter, ses murs sont nus et n'ont rien de la splendeur que l'on peut admirer dans le reste de la maison.

6. Réserve - C'est l'endroit où est emmagasinée toute la nourriture ainsi que les accessoires d'ordre domestique, le tout gardé sous clé. Lorsque Klauss et Ernest ont été attirés par les bruits, ils sont venus prendre des gourdins et, dans leur précipitation, ont oublié de refermer la porte derrière eux. Ainsi, elle est restée entrouverte, les clés toujours sur la serrure.

A l'intérieur, plusieurs sacs de grain sont soigneusement entreposés contre un mur, avec de nombreuses autres denrées comestibles — vous pouvez ajouter des objets spécifiques à volonté. Cette pièce sert aussi à entreposer ce qui correspond à un petit arsenal — une caisse de bois marquée de "DANGER ! EXPLOSIFS" est innocemment posée dans un coin ; elle contient 4 bombes explosives — **WJRF**, page 127. Deux gourdins sont d'habitude présents, mais comme il a été indiqué précédemment, Klauss et Ernest les ont pris et ils sont maintenant dans la cuisine où ils ont été abandonnés lors de la bagarre. Enfin deux lanternes sont accompagnées de trois flacons d'huile et d'un briquet. Les bombes seront très utiles dans la dernière partie de l'aventure, si les PJ les prennent maintenant.

7. Balcon - L'escalier en spirale de l'entrée aboutit à ce balcon qui surplombe l'entrée. Le sol est aussi recouvert de tapis bleus, mais aucune décoration ne garnit les murs, si ce n'est un tonneau de vin installé dans une petite alcôve près de l'escalier.

8. Chambre d'Ami - Les visiteurs sont généralement installés dans cette pièce. Un grand lit à baldaquin occupe un des murs, une commode en teck et une grande penderie assurant l'essentiel du mobilier. Cependant, rien n'a beaucoup de valeur.



9. Quartier des Domestiques - Cette grande pièce contient quatre lits ; seuls deux d'entre eux ont été récemment occupés (par les domestiques qui gisent maintenant dans la salle à manger). Le mobilier n'est pas aussi beau que dans le reste de la maison, mais est de bonne qualité.

10. Couloir - Ce couloir sépare les chambres de Klauss et d'Ernest du reste de la maison, leur accordant plus d'intimité. Comme dans l'entrée, le sol est couvert de tapis bleus. Deux peintures sur les murs valent environ 70 CO chacune.

11. Chambre du Maitre - C'est la plus grande chambre de la maison, occupée normalement par Klauss. Un secrétaire en bois de rose décoré fait face au lit à baldaquin, avec une commode et une vaste penderie tout aussi décorées. La commode est remplie d'objets personnels et de vêtements ; dans la penderie, un double fond dissimule un compartiment secret qui contient 200 Couronnes, 67 Pistoles et 300 Sous.

12. Chambre d'Ernest - Elle n'est pas aussi luxueuse que celle du maître. Son mobilier est relativement modeste, composé d'un lit, d'une penderie et d'une commode.

13. Cave - Cette pièce dallée est pleine de tonneaux et de fûts contenant une grande variété de vins fins et de bières. Dans un coin, une volée de marches mène à la cuisine, alors que, dans un des autres angles, une dalle dissimule l'entrée d'un vieux tunnel, oublié depuis longtemps. Ce tunnel conduit dans le réseau d'égouts et c'est par là que Tavelli et compagnie sont entrés dans la maison. Ni Klauss ni Ernest n'en connaissaient l'existence. La dalle n'a pas été remise sur l'ouverture, puisque Tavelli n'a pas rejoint ses amis. Quand (ou si) il parvient à le faire, il la remet en place, s'il en a le temps.



Dans les Egouts

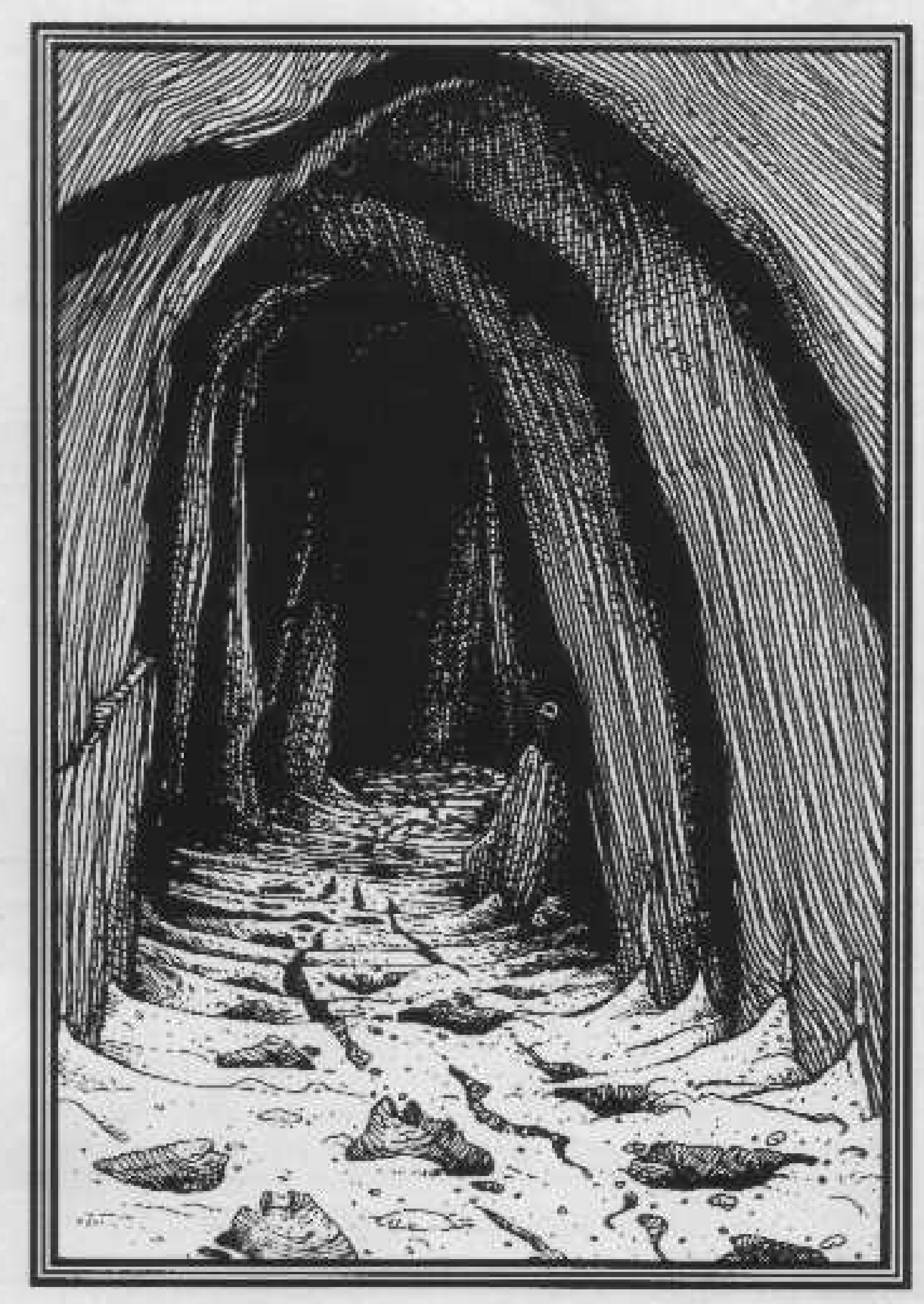
Des échelons de fer rouillés descendent le long d'un conduit étroit sur une dizaine de mètres et permettent d'atteindre un couloir grossièrement taillé dans la pierre. La suite de cette aventure dépend du sort de Tavelli. S'il a réussi à s'échapper par le conduit, il ira immédiatement trouver Skretth afin de le mettre au courant des événements ; mais il ne mentionnera les PJ que s'ils le poursuivent. Les Skavens seront donc fin prêts lorsqu'ils arriveront et la garde autour de la salle de sacrifice sera renforcée. Aussi, lorsque sonnera l'heure du sacrifice rituel (à minuit), les PJ auront beaucoup de mal pour empêcher son déroulement, comme si ce n'était pas assez difficile comme cela !

Si Tavelli est mort (qu'il se soit suicidé ou qu'il ait été abattu par les PJ), son absence ne sera pas remarquée rapidement car les Skavens ont d'autres préoccupations plus importantes avec le prochain sacrifice. Les expériences de Skretth n'ont pas connu un grand succès. Il n'a aucune idée de la façon d'atteindre son but et craint que ses fidèles ne perdent patience. En plus de tout cela, il est constamment sous l'influence du Lotus Noir et ses capacités à penser rationnellement (si une telle notion peut être assimilée par les Skavens) ne sont plus qu'un rêve lointain.

La garde autour de la salle de sacrifice ne sera pas renforcée, ce qui facilitera la tâche des PJ. Toute tentative pour se faire passer pour Tavelli (en mettant ses vêtements) devrait réussir (un Test de *Bluff* est nécessaire chaque fois qu'un personnage essaie de le faire), mais plusieurs zones du souterrain sont interdites aux Humains et vouloir y accéder éveillera les soupçons. Les sectateurs savent où ils peuvent aller et où ils ne peuvent pas.

A partir de là, l'action dépend des endroits où vont les PJ, mais comme ils font une course contre la montre, vous devez soigneusement noter l'écoulement du temps.

Le passage de pierre dans lequel se trouvent maintenant les personnages est dans l'obscurité la plus complète. Ils doivent disposer d'une source d'éclairage pour distinguer quoi que ce soit. La *Vision Nocturne* (excepté



celle des Elfes et des Nains) est sans effet. La hauteur est faible (1,83 m) ; certains membres du groupe devront se baisser parfois pour ne pas se cogner la tête. Le sol est couvert d'une fine pellicule de boue ; toute personne se déplaçant plus vite que Prudemment doit réussir un Test d'**I** pour ne pas déraper et tomber.

Les empreintes tracent clairement le chemin emprunté par les cultistes. Il n'est donc pas nécessaire de les *Pister* pour voir par où ils sont passés. La boue est parfaitement lisse dans tous les embranchements partant de ce passage. Les personnes disposant de cette compétence pourront identifier deux traces continues vaguement parallèles qui ont été faites par les talons de Klauss qui a été traîné tout le long.

Le passage et les embranchements sont plutôt inquiétants, les échos de bruits et des grognements étranges et lointains parvenant jusqu'à eux. L'humidité fait luire les murs — de la vase verdâtre apparaît par endroits — et l'air est plutôt frais. L'atmosphère locale ne laisse vraiment rien espérer de bon.

Que le groupe décide d'emprunter un des passages latéraux, et il serait rapidement perdu car chacun se transforme progressivement en un terrifiant labyrinthe tortueux qui s'étend sur des kilomètres dans toutes les directions. Aucun détail ne figure sur le plan — si les PJ veulent vraiment les explorer, vous devrez les dessiner vous-même. Plus ils s'enfonceront dans les tunnels, plus les dangers seront grands : toutes sortes de fosses et de bêtes mutantes n'attendent que la venue de l'imprudent... Le groupe risque d'errer sans fin et de mourir lentement de faim, de soif et de ses blessures.

Les traces finissent devant un mur — en maçonnerie lisse et humide. Tout personnage connaissant la *Pictographie des Voleurs* remarquera une pierre marquée, avec un Test réussi d'*Observation*. Sinon, un Test réussi de *Recherche* la révélera aussi. En poussant cette pierre, le mur bascule vers l'extérieur et permet d'entrer dans les égouts. Pour refermer la porte, il suffit de repousser la pierre qui dépasse de l'autre côté (elle repositionne le contre-poids qui agit sur le mécanisme de la porte).

Les principales zones de rencontres des égouts et du passage suivants figurent dans la légende du plan et les descriptions correspondantes figurent ci-dessous. Toute la zone sous la cave étant sous le contrôle des Skavens et de leurs serviteurs, les chances pour rencontrer quelqu'un ou quelque chose sont de 10% par tour. Si cela se produit, lancez 1D4 et consultez la table suivante. Si, pendant un combat, un Coup Critique est porté, la victime devra tenter immédiatement un Test d'*Initiative*. En cas d'échec, elle sera éjectée de la bordure et tombera dans l'effluent, comme il est décrit ci-dessous.

1D4	Rencontre
1	Un des cultistes en mission de routine pour les Skavens. Utilisez le profil de Tavelli en cas de combat, mais n'oubliez pas que sa principale préoccupation sera de donner l'alarme.
2	Une patrouille de 1D3+1 cultistes armés d'épées. Utilisez le profil suivant pour chacun d'eux :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	32	3	3	5	32	1	29	24	25	31	30	22

1D4	Rencontre
3	Un Skaven solitaire vaquant à ses occupations. Il se servira de son couteau (**WJRF**, page 229) en combat et son profil est le suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

1D4	Rencontre
4	Un petit groupe de deux (ou plus, à votre guise) Skavens qui vient d'effectuer une reconnaissance d'un coin quelconque des égouts. Chacun d'eux peut être considéré comme identique à celui présenté en **3**.

Les Humides Ténèbres de la Mort

1. Entrée des Egouts - La porte secrète donne directement dans les égouts. Les murs, couverts d'une terne pierre grise, luisent d'humidité (mais il n'y a pas de vase). Les règles de déplacement dans les égouts figurent dans **Ombres Sur Bögenhafen**, mais en voici un bref résumé. Les égouts, comme le passage qui y conduit, sont plongés dans l'obscurité. Mêmes les personnes disposant de la *Vision Nocturne* (sauf les Elfes et les Nains) n'y voient rien sans source de lumière. La portion du réseau explorée fait partie des collecteurs, et donc la largeur totale est de 3 m, comprenant un chemin large de 75 cm de chaque côté du canal profond de 1,5 m et rempli jusqu'à 1D4 x 30 cm.

La largeur des chemins ne permet le déplacement qu'en file indienne et, comme ils sont mouillés et glissants, toute personne se déplaçant à une allure plus rapide que Prudente doit réussir un Test d'*Initiative* ou tomber dans le canal. Celui-ci, évidemment, dégage une odeur pestilentielle et toute personne tombant dedans perdra la moitié de sa *Sociabilité* jusqu'à ce qu'elle puisse se laver. En plus, les Nains et les Halfelings à qui cela arrive doivent réussir un Test de *Risque* ou se mettre à couler après un nombre de rounds égal à leur *Endurance*. Après cela, les personnes en train de se noyer perdront 1 Point de Blessure par round, jusqu'à ce qu'elles atteignent 0 **B** (dans ce cas elles meurent) ou que quelqu'un les tire de là. Si le personnage est emporté "sous la surface" à un des endroits de la carte où le canal disparaît dans la pierre, il est considéré comme s'étant noyé. Il est possible de bondir par dessus le canal, mais il n'est possible de prendre que 2 mètres d'élan, à condition de le franchir en diagonale ce qui représente un bond de 4 mètres (**WJRF**, page 75). Un échec au Test signifie la chute dans le canal. Les personnages mouillés doivent réussir un Test d'*Initiative* à chaque tour pour ne pas glisser et tomber.

Une atmosphère déplaisante et troublante règne dans le réseau et fait perdre à tous la moitié de leur *Sang-froid* et de leur *Volonté* tant qu'ils sont dedans. Les Tests de *Contre-Magie* sont toujours basés sur la *Volonté* normale du personnage. L'environnement étant sale et malsain, toutes les blessures encaissées dans les égouts, sauf celles dues aux chutes, ont 10% de risques de s'infecter. Le son porte deux fois plus loin que la normale et tous les Tests d'*Ecoute* bénéficient d'un bonus de +10.

Les personnages devraient réaliser que, bien qu'il soit possible de franchir le canal en bondissant ou en le traversant, pour deux hommes qui traînent une charge inconsciente, l'action est irréalisable. Il est donc probable

que leur gibier soit resté sur le même côté. A gauche, le canal plonge sous la roche assez vite ; la seule possibilité (en dehors de la présence d'une autre porte secrète) est de suivre le chemin sur la droite. Si, après de longues réflexions, ils ne sont pas arrivés à cette conclusion, vous pourriez leur glisser quelques subtiles indications.

2. Goule - A l'endroit indiqué sur la carte, les PJ distinguent un corps humanoïde étendu face contre terre sur le chemin, un bras pendant dans le canal. A première vue, il est simplement visible qu'il est vêtu de hardes et qu'il est immobile. Il s'agit en fait d'une Goule (**WJRF**, page 250) qui avait sentit la lointaine odeur de viande humaine (voir ci-dessous). Elle avait commencé une exploration mais était tombée sur une patrouille de Skavens qui l'avaient immédiatement attaquée.

Les Skavens ont rapidement battu la misérable créature et l'ont laissée pour morte. Elle n'a cependant été réduite qu'au minimum vital et elle est sur le point de reprendre conscience. Cela ne se produira pas immédiatement, à moins qu'un des PJ tente de la retourner ou de la soulever : elle se débattra alors sous l'effet de la panique (**CC** -10). Elle se battra jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou que son adversaire se mette hors de portée — elle est trop faible pour le poursuivre.

3. Entrée de l'Antre des Skavens - Une porte secrète s'ouvre dans un couloir de pierre partant sur la droite. Il monte en suivant une pente nettement inclinée (c'est évident pour tous ceux qui entrent) et redevient plat au niveau de la zone 4. A mi-chemin, juste avant le virage, un fil métallique est tendu en son travers (chance normale d'être déclenché — **WJRF**, page 79 — mais quiconque réussit un Test d'*Observation* le verra immédiatement). Son déclenchement, s'il n'est ni vu ni évité, aura un effet double. D'abord une cloche sonnera dans la salle 4, ce qui annoncera aux gardes la présence d'intrus. Ensuite un gaz jaunâtre se répandra par des évents dans le plafond. A partir du virage, il occupe un rayon de 2 mètres et se répand dans le couloir au rythme de 1 m par round pendant 1D4 rounds. Les personnages soumis à son effet doivent réussir un Test d'*Endurance* avec un malus de -20 à chaque round ou sombrer dans l'inconscience pour 2D6 tours.

Après la dispersion du gaz (cela dure autant de round qu'il lui en a fallu pour se répandre complètement, donc de 2 à 5 rounds), les gardes de la salle 4 emporteront les personnages inconscients jusqu'aux cellules de la zone 6. Si les effets du gaz commencent à se disperser chez certains, les gardes tenteront de les assommer avec leurs gourdins, en se servant de leur capacité à porter des *Coups assommants*. Ils ne voudront pas les tuer à cause des intentions de Skretth (voir ci-dessous). Si l'équipe finit par être maîtrisée, référez-vous à *Capturés !*, ci-dessous.

4. Chambre Commune/Salle de Garde des Cultistes - Cette caverne grossièrement taillée dans la pierre sert à la fois de pièce commune et de salle de garde pour les serviteurs cultistes des Skavens. Deux tables, garnies d'une série de dés en os et d'un paquet de cartes, et quelques chaises occupent le côté nord-est. L'éclairage provient de quatre torches accrochées aux murs. Tavelli se trouvera là s'il est parvenu à s'échapper (à moins que les aventuriers ne l'aient serré de très près, auquel cas il n'aura pas eu le temps d'achever son rapport auprès de Skretth et il sera donc encore dans sa pièce — salle 9). A tout moment, 2D4 gardes inactifs se trouvent là, chacun ayant le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	34	34	4	4	3	33	1	35	23	28	37	31	30

Compétences
Camouflage Urbain, Coups Assommants, Résistance à l'Alcool.

Possessions
Veste en cuir (0/1 PA — Tronc et bras), épée, 1-6 CO chacun.

Les actions des gardes dépendent du piège de la zone 3, s'il est déclenché ou non.

Dans la négative, les gardes seront attablés et joueront aux cartes ; les PJ devront soit monter une histoire convaincante et tenter de *Bluffer* pour passer (les gardes sont naturellement soupçonneux et les Tests se font à -10), soit combattre. Tavelli était connu d'eux : si l'un des PJ s'est affublé de ses vêtements, ils le reconnaîtront immédiatement comme étant un imposteur.

Le bruit des combats alertera les sentinelles Skavens de la zone 7 ; elles monteront une embuscade dans leur zone pour capturer tout intrus comme indiqué au paragraphe 7.

5. Armurerie et Réserve - Cette petite cave sert d'armurerie et de réserve de fortune destinées aux gardes de la salle 4. Elle contient 5 épées, 6 dagues, 3 hachettes, 2 flasques d'huile, 2 briquets et 11 torches. Les armes sont rangées dans des râteliers de bois placés contre les murs ; les torches, les briquets et l'huile sont soigneusement rangés dans un coin.

6. Couloir et Cellules - Ce long couloir lugubre est accessible depuis la salle de garde par une solide porte de chêne. Il permet d'accéder à 9 cellules ; chacune est fermée par une porte de bois garnie d'un fenestron grillagé (**R** 3, **D** 9, **DS** 30%). Seules sept d'entre elles ont conservé leur destination d'origine.

Dans la plus à l'ouest, les possessions de toute personne capturée sont stockées et elle sera toujours fermée à clé, s'il n'y a personne dedans. La plus à l'est sert de tanière au geôlier — le titulaire actuel de la charge étant Tigrati Parvisch. Il mesure 1,78 m et est toujours couvert d'une pellicule de crasse et de sueur rance. Sa tunique trempée de sueur et d'un blanc plus que douteux est accompagnée d'un pantalon tout aussi dégoûtant. Les clés des cellules sont réunies sur un anneau qu'il porte en permanence à sa ceinture qu'il est difficile de saisir. Mais comme il est incroyablement stupide et facile à tromper... (cela lui donne de grandes qualités pour ce travail).

Tigrati "La Flèche" Parvisch

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	32	4	4*	6	29	1	37	26	22	25	36	22





Compétences

Déplacement Silencieux Urbain, Escamotage, Immunité Contre les Maladies, Immunité Contre les Poisons, Résistance Accrue (*).

Possessions

Gourdin, anneau de grosses clés, puces.

La pièce de Tigrati est vaguement garnie d'une table grossière et d'une chaise, une bouteille de vin ordinaire d'Estalie trônant sur la table. Les cellules sont des trous infestés de rats avec de la paille humide par terre et même pas un lit sur lequel s'asseoir ou dormir. Elles sont aussi faiblement éclairées, la seule lumière provenant d'une unique lanterne dans le couloir.

7. Jonction - Le passage qui part de la salle de garde vers le nord se divise à cet endroit. Deux sentinelles Skavens se dressent à l'embranchement, aux emplacements marqués sur la carte. Les Humains ne sont autorisés à franchir ce point que s'ils sont envoyés par Skretth ; là aussi les PJ devront soit *Bluffer* soit combattre pour aller au-delà. Mais là encore, le combat ne servira qu'à alerter Skretth s'il se trouve dans sa salle.

Les profils des gardes sont les mêmes que ceux de la patrouille Skaven indiquée précédemment.

8. Oratoire - Skretth a fait de cette cave, creusée dans la pierre, une salle contenant un oratoire dédié au Rat Cornu. Il est composé d'un autel flanqué de chaque côté d'une grande statue (2,40 m) représentant le Rat Cornu (elles sont grossièrement sculptées et ce qu'elles représentent peut ne pas être identifié).

Son symbole — les trois os formant le triangle inversé — a été sculpté dans le mur de pierre, en face de l'autel. Le plafond est soutenu par quatre piliers de pierre lisse et un petit puits dans l'autel permet aux adorateurs de lancer leurs offrandes à la divinité. Ce puits est naturel — un conduit étroit de moins d'un mètre de diamètre qui descend à perte de vue, et qui n'a effectivement pas de fond.

9. Salle de Skretth - Deux gardes Skavens à la fourrure brune (même profil que ci-dessus, sauf les couteaux qui sont enduits de Lotus Noir) en protègent l'entrée. A moins que les PJ n'arrivent pendant le rituel, dont la victime sera Klauss Draist, Skretth se trouvera ici. Son état mental s'est détérioré à cause de sa dépendance du Lotus Noir et de l'échec constant de ses expériences. Il passe de plus en plus de temps à l'écart des autres pour "d'intenses réflexions". La pièce ne contient que quelques vivres, une jarre de feuilles de Lotus Noir et un bouclier.

Skretth

Skretth dirige un petit groupe de Skavens et est à la recherche de pouvoir. Son commandement n'est pas remis en question, mais l'absorption régulière de drogue a provoqué une paranoïa croissante concernant sa position. Il doute terriblement de lui-même et si le sacrifice de Klauss échoue, il compte quitter discrètement la scène.

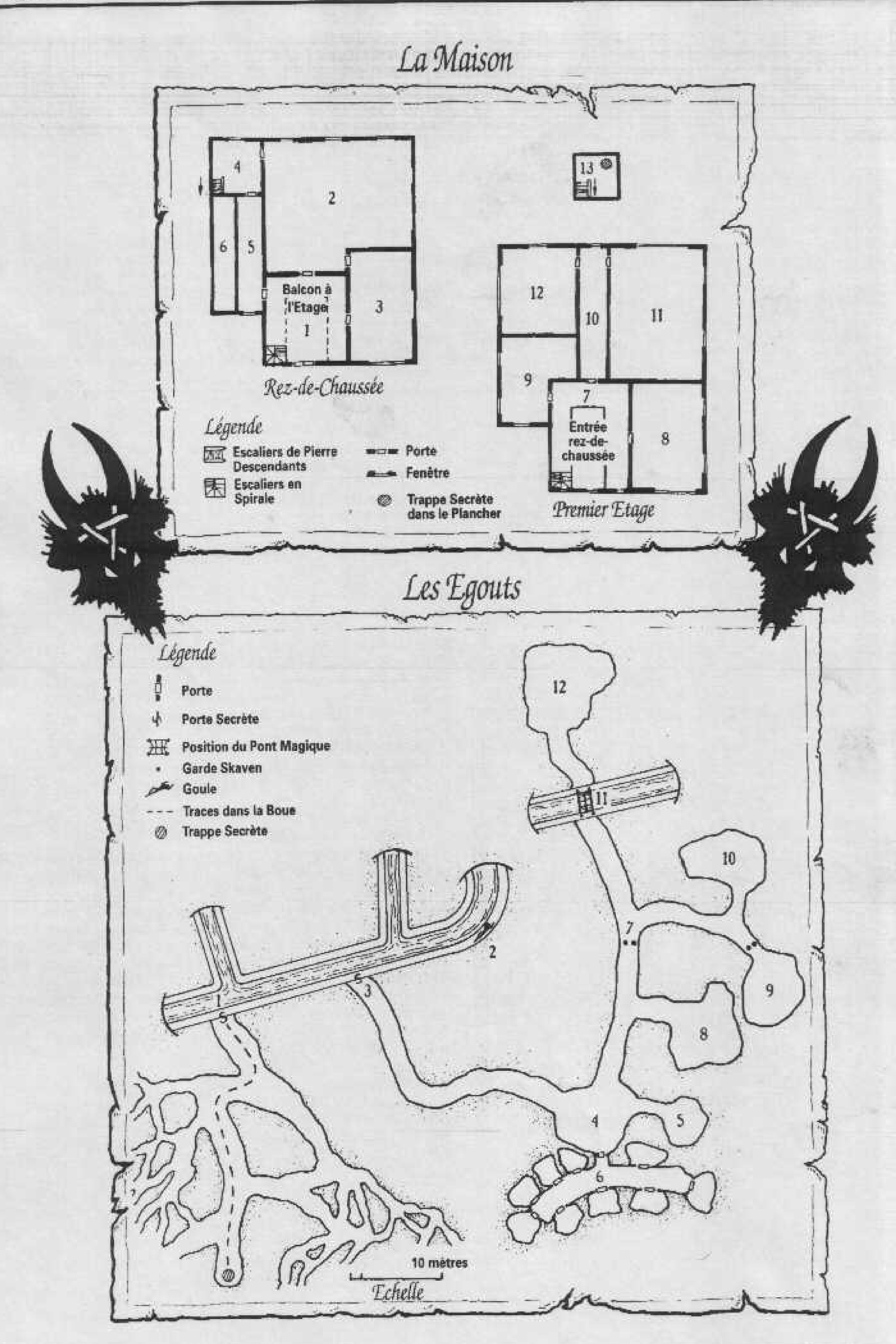
Sa possession la plus puissante (en fait, la seule remarquable) est un anneau que son vieux collègue nécromant lui a "laissé". C'est un Anneau de sort dont il connaît le mot de déclenchement. Avec lui, il peut lancer deux fois *Evocation de Squelettes* (**WJRF**, page 176). Après cela, l'anneau sera vidé de tout ses Points de Magie. Si sa vie est mise en danger, Skretth emploiera son anneau sur les corps de la Salle de Sacrifice. Ils seront animés comme des Zombies (**WJRF**, page 252) et recevront l'ordre d'attaquer toute personne représentant une menace (donc les PJ). Skretth essayera de s'échapper alors que le groupe affrontera les Zombies.

Skretth, Chef Skaven

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	25	3	3	6	40	1	24	34	34	18	29	14

Notes : Fou. Skretth souffre de *Démence* et de *Toxicomanie* (**WJRF**, pages 85-86).




La Maison
4
2
6
5
Balcon à l'Etage
1
3
Rez-de-Chaussée
13
12
10
11
9
7
Entrée rez-de-chaussée
8
Premier Etage
Légende
Escaliers de Pierre Descendants
Escaliers en Spirale
Porte
Fenêtre
Trappe Secrète dans le Plancher
Les Egouts
Légende
Porte
Porte Secrète
Position du Pont Magique
Garde Skaven
Goule
Traces dans la Boue
Trappe Secrète
12
11
10
7
9
8
1
2
3
4
5
6
10 mètres
Echelle

10. Vestiaire - Dans cette pièce, Skretth peut se préparer pour les rituels. Deux robes sont suspendues à des patères fixées dans le mur de pierre. L'une d'elles est noire bordée de rouge. C'est celle qu'il porte lorsqu'il effectue son rituel vain d'extraction de Pierre Distordante. L'autre est blanche, déchirée et tachée de sang. Les victimes en sont affublées avant la cérémonie. Une dague de sacrifice repose dans une alcôve naturelle dans le mur (à moins que la cérémonie ne soit en cours).

11. Fin du Tunnel - Le tunnel s'achève par un plongeon dans les égouts, quelques 7 mètres plus bas. Un pont de corde enjambe le ravin et rejoint une autre entrée de tunnel donnant dans l'obscurité. Un escalier grossier a été taillé dans la pierre du flanc sud de la brèche et permet aux Skavens de rejoindre les égouts par leur propre route (ils préfèrent éviter autant que possible les contacts avec les Humains).

12. Salle de Sacrifice - Cette énorme caverne naturelle est dominée par une sculpture du visage du Rat Cornu, taillée dans la pierre du mur nord. Le fond de la caverne est occupé par un bloc de granit taché de sang sur lequel est fixé un anneau de fer. La partie sud est vide, mis à part deux piliers qui soutiennent l'entrée du tunnel. C'est ici que se réunissent tous les Skavens assistant au rituel. Des torches accrochées au mur assurent l'éclairage.

Lorsque tout le monde est présent (tous les Skavens assistent au rituel), Skretth se dresse à la tête du bloc et entraîne le groupe dans une psalmodie qui dure environ une minute et dont le volume et la vitesse s'amplifient jusqu'à ce que les Skavens atteignent un état de frénésie (le bruit est si fort qu'on peut l'entendre jusque dans la zone 3). Les victimes sont alors tuées, les Skavens redeviennent silencieux alors qu'ils attendent que quelque chose se produise (ils ne savent pas vraiment quoi). Systématiquement, rien ne se passe et le cadavre est jeté dans un coin (les six dernières victimes de cet horrible rituel sont encore là).

Jusqu'au début du rituel (à minuit), Klauss est attaché au bloc par une corde fixée d'un côté à ses poignets et de l'autre à l'anneau. Il est vêtu de la robe blanche de la salle 10 et est trop épuisé pour appeler au secours. Il n'est pas gardé.

Si, pour sauver Klauss, les PJ doivent interrompre le rituel, leurs chances seront faibles. Il peut y avoir jusqu'à une douzaine de Skavens réunis, plus qu'il n'en faut pour vaincre les intrus. Et s'il leur faut aussi affronter une demi-douzaine de Zombies (et éventuellement des cultistes), ils courent à la catastrophe...



... A moins qu'ils ne pensent aux bombes. C'est à eux de déterminer comment ils pourraient les utiliser, et à vous de juger des effets possibles. Ils pourraient tuer tout et tout le monde présent, y compris eux-mêmes. Pour le moins, des PJ sensés devraient s'en servir pour couvrir leur retraite, s'ils sont nettement surclassés.

Capturés !

A certains moments de l'aventure, les PJ peuvent être capturés par les cultistes de la Griffe Empoisonnée ou par les Skavens. Dans les deux cas, ils seront dépouillés de toutes leurs possessions (qui seront rangées dans la cellule ouest de la zone 6) et jetés dans différentes cellules jusqu'à ce que Skretth soit prêt à les transformer en ingrédients pour de nouvelles expériences.

Ils pourront crier d'une cellule à l'autre, ce qui leur permettra de concocter de multiples plans d'évasion, aussi risqués qu'improbables. Leur geôlier étant on ne peut plus idiot, il leur suffit de mettre au point une histoire *vaguement* convaincante (et le Test de *Bluff* se fait à +30) ; Tigrati leur ouvrira les portes et les laissera partir (tout en souriant, grognant et salivant). Quand il aura déverrouillé une porte, une saisie rapide des clés et un coup de pied bien placé permettra de l'envoyer remplacer le PJ dans la cellule, ce dernier étant en dehors et avec les clés en main. Il n'a plus alors qu'à libérer ses compagnons et récupérer le matériel. Si les joueurs ont d'autres idées, ayez recours à votre bon sens pour juger si cela marche ou pas et procédez normalement.

Conclusion

Accordez les Points d'Expérience suivants après la fin de l'aventure :
20 points chacun pour avoir poursuivi/vaincu Tavelli ;
20 points chacun pour la fouille approfondie de la maison ;
30 points chacun pour s'être occupé des cultistes ;
40 points chacun pour s'être occupé des Skavens, d'une façon ou d'une autre ;
20 points chacun pour avoir affronté le moindre Zombie ;
30 points chacun si Klauss est sauvé ;
20 points chacun pour avoir retrouvé le cadavre de Johann et l'avoir fait enterrer (voir les Notes de Campagne précédentes) ;
10-30 points chacun pour l'interprétation générale.

Si les aventuriers sont prudents et sensés, vous devriez faire en sorte qu'ils atteignent Klauss avant le début de la cérémonie ; ils auront alors une opportunité raisonnable de le sortir de là. N'oubliez pas que Skretth est un maniaque incohérent qui serait un adversaire bien plus redoutable s'il n'y avait sa faiblesse (le Lotus Noir). Si le groupe se rue au combat à chaque rencontre, il mérite de trouver de sérieuses difficultés en chemin.

La réussite complète de l'aventure leur permettra de poursuivre leur route vers Altdorf (voir **LCI**) ou vers tout endroit où les dirige votre campagne. Ne les encouragez pas à aller se perdre dans de nouvelles expéditions dans les tunnels — toutes ces explosions ne peuvent que provoquer des dommages dans les structures...

Les Skavens en fuite ne créent pas de problème. S'ils fuient dans les tunnels, ils n'ennuieront plus les PJ (Skretth est complètement fini). S'ils parviennent à atteindre les rues de Delberz, la Garde s'en occupera. La secte de la Griffe Empoisonnée, si certains de ses membres en réchappent, va probablement se désagréger et ses représentants pourraient même fuir la ville. Ce n'était qu'un petit rassemblement qui n'avait aucun contact lui permettant de se réorganiser à Delberz. Au mieux, ils chercheront à entrer dans des groupes similaires en d'autres lieux de L'Empire.

Klauss récompensera aussi ses sauveteurs de 80 CO par PJ (100 CO s'ils *Commercent*, ce qui serait honteux !).

Phillip Wells

Notes de Campagne

Hantée par une Horreur

Résumé de l'Aventure

Les PJ pénètrent dans une maison étrange et troublante, occupée par des objets enchantés ahurissants et des Mort-vivants. Différentes sources écrites et une conversation avec le Fantôme du domestique du dernier propriétaire, le Sorcier Ludovicus Haniko, leur fourniront des informations sur l'histoire de cette maison (et éventuellement sur d'autres éléments de l'aventure). Hanike tripatouillait avec le Chaos et l'Horreur du titre se promène dans la maison depuis qu'elle a tué le Sorcier qui l'avait évoquée. Les PJ doivent combattre et vaincre cette entité du Chaos. Mais même après la défaite de celle-ci, les forces Chaotiques qui infestent la bâtisse leur réservent une dernière surprise — les PJ devront affronter des versions mutantes d'eux-mêmes avant de pouvoir s'échapper. Les conséquences de leur échec sera leur propre destruction !



Notes pour la Campagne de L'Ennemi Intérieur

La solution la plus simple consiste à faire se dérouler cette aventure à Delberz, juste après *Le Rituel*, la porte secrète débouchant dans la Salle de Sacrifice. Pour cette raison, il est préférable de l'intégrer à la campagne **Mort Sur le Reik**. En alternative, la maison pourrait se trouver à Middenheim, dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**, l'accès se faisant par une porte secrète dans la maison des sbires cultistes de Wasmeier. Cela produira une diversion à n'utiliser que si vous jugez les personnages aptes à venir à bout de ces complications. Comme, pour des raisons expliquées plus loin, l'aventure *Hantée par une Horreur* ne consomme pas de temps dans le monde du jeu, elle peut s'intégrer au **Pouvoir Derrière le Trône** sans influer sur la chronologie des événements.

Hantée par une Horreur a été spécifiquement écrit pour la campagne **Repose Sans Paix** et vous pouvez vouloir supprimer les références aux cultes du Chaos, ou les transformer pour qu'elles s'appliquent aux cultes intervenant dans la campagne de **L'Ennemi Intérieur**. Toutes ces indications devraient rester générales, sans qu'interviennent des mentions de nom ou de lieu, à moins que vous ne comptiez faire suivre la campagne dans laquelle vous avez intégré *Hantée par une Horreur* par la campagne de **L'Ennemi Intérieur**. Dans ce cas, vous pouvez faire figurer des références annonçant les intrigues de campagnes ultérieures.

Hantée par une Horreur en Aventure Indépendante

Cette aventure a été conçue et écrite pour être l'apogée de la campagne **Repose Sans Paix**. Elle peut devenir indépendante en restant telle quelle, bien que la fin devrait peut-être subir des modifications. Par exemple, vous pourriez vouloir supprimer les références aux cultes du Chaos rencontrés dans les premières aventures de **Repose Sans Paix**.

L'aventure peut être transposée aisément n'importe où. La maison peut faire partie d'une ville ou d'un petit village ; elle peut exister en dehors de toute zone d'habitation classique et n'être qu'une brève vision aperçue au travers des brumes et des brouillards qui tournoient dans une zone forestière isolée... Dans ce dernier cas, les PJ entreront probablement par la grande porte et non plus par le sous-sol comme il est prévu dans le scénario, mais cela n'a guère d'importance.

Notes pour la Campagne Repose Sans Paix

Le scénario *Hantée par une Horreur* a été écrit spécialement pour cette campagne. Il y est fait allusion à des cultes du chaos précédemment rencontrés, même si les PJ n'ont pas toujours eu conscience de leur existence. Il fournit aussi plusieurs suggestions pour le faire suivre par vos propres aventures ou par la campagne de **L'Ennemi Intérieur**.

Hantée par une Horreur

Quelle que soit l'utilisation de ce scénario, vous devrez garder à l'esprit certains points importants qui affectent la préparation du scénario et la capacité des groupes d'aventuriers à en venir à bout.

Il est d'abord essentiel que les aventuriers possèdent au moins deux armes magiques, car ce sont les seules qui peuvent affecter l'Horreur. Elles ne doivent pas forcément être très puissantes : une modeste *Epée +5*, qui ajoute +5 en **CC** mais n'accorde pas d'autres bonus magiques en combat, convient parfaitement. Une seule arme n'est cependant pas suffisante et si les aventuriers n'en ont pas plus, ils pourraient découvrir dans la maison un parchemin sur lequel figure le sort de Magie de Bataille de niveau quatre *Arme Enchantée*. Placez-le en un endroit où il sera rapidement découvert, sans que cela soit trop évident (par exemple dans un seau dans la cuisine). Si les PJ n'ont pas la moindre arme magique, ce scénario ne leur convient absolument pas. Vous pourriez éventuellement laisser dans la maison un flacon d'huile magique qui enchante temporairement les armes et contenant de quoi enduire deux armes. Tout groupe d'aventuriers se lançant dans *Hantée par une Horreur* devrait avoir déjà vécu plusieurs aventures et posséder au moins une arme magique !

Ensuite, la maison où va se dérouler l'action est un lieu étrange et magique. Si les PJ tentent de signaler les événements, ou l'emplacement, aux autorités, *la maison sera tout simplement introuvable*. La trappe qui y mène n'est plus là, un passage par la rue où donnent les fenêtres montre que la maison n'est pas là, etc. Si les PJ y retournent, en supposant qu'ils parviennent à en sortir et à y retourner, ils pourront la retrouver — sauf si quelqu'un d'autre les accompagne. C'est juste la manière dont fonctionne l'endroit. Il n'y a pas de contre-indication à rendre les PJ (ou les joueurs !) paranoïaques. Cet endroit est hanté d'une manière bien étrange et aucune logique conventionnelle ne s'y applique. Grâce à leur longue association avec Johann le Fantôme, les PJ ont acquis une affinité avec la vie après la mort. D'une certaine façon, cela les a amenés dans l'univers d'énergie magique et surnaturelle de l'éther, dans lequel évolue l'Horreur. Ils doivent maintenant la rencontrer et la vaincre, ou ne jamais revenir dans leur propre monde et dans leur époque.





Hantée par Une Horreur

Introduction

Cette aventure débute par la découverte de la porte secrète, dans le repaire des Skavens (voir *Le Rituel*).

Bien que fermée lorsque les PJ la repèrent, la porte est très facile à franchir (**DS** 25, **R** 4 et **D** 14). Son ouverture dévoile un passage qui s'enfonce dans les ténèbres. Il est large d'un mètre et se prolonge sur une certaine distance (80 mètres).

Alors que les PJ progressent, il devient rapidement brumeux, la visibilité se réduisant, et l'air se charge d'humidité et d'odeur de moisi. Des rats qui déguerpissent produisent de légers bruits, ainsi qu'une bête inconnue qui fait grincer ses griffes sur la pierre dure.

La brume s'épaissit, créant une impression de présence presque palpable. Alors que les nerfs des PJ sont vraiment exacerbés, la brume se dissipe devant eux et laisse voir la fin du passage, un puits de pierre lisse garni d'échelons de fer.

Douze mètres plus haut, l'extrémité du puits est bouchée par une trappe de bois. En essayant de l'ouvrir, les PJ s'aperçoivent qu'elle n'est pas verrouillée et qu'elle donne dans la pièce 1 de la maison.

Notes et Règles Spéciales pour le MJ

Le MJ doit garder à l'esprit certains points importants lorsqu'il fait jouer cette aventure.

Instabilité

Aucune des créatures ou des entités qui sont dans la maison et qui sont normalement sujettes à l'*Instabilité* n'a à la tester. Cette étrange construction est leur "maison".

Les Zombies et les Squelettes attaqueront normalement et la *Stupidité* n'aura sur eux qu'un seul effet : ils ne pourchasseront pas les PJ en dehors de pièces qu'ils occupent.

Blessures Infectées

C'est une complication dont les PJ n'ont heureusement pas à se soucier pendant l'aventure.

Les armes des Zombies, Squelettes, etc., provoquent comme de coutume des blessures infectées, mais celles-ci n'auront d'effet qu'après le départ des PJ de la maison.

Cela leur laisse tout leur temps pour faire soigner leurs blessures après l'aventure.

Eclairage et Serrures

A moins de précisions contraires dans le texte, les pièces sont éclairées par de petites appliques murales qui ressemblent à des lampes à huile, mais dans lesquelles l'huile ne brûle pas. Cependant, emmenées hors de la maison, leur consommation est normale. Les portes sont normalement déverrouillées, à moins que le texte ne dise le contraire.

Objets Animés

Plusieurs objets animés sont répartis dans la maison, comme des bougeoirs, des couteaux et autres. Tous ces objets sont immunisés contre les effets *Psychologiques* et, étant dénués d'esprit, ils sont aussi immunisés contre les illusions.

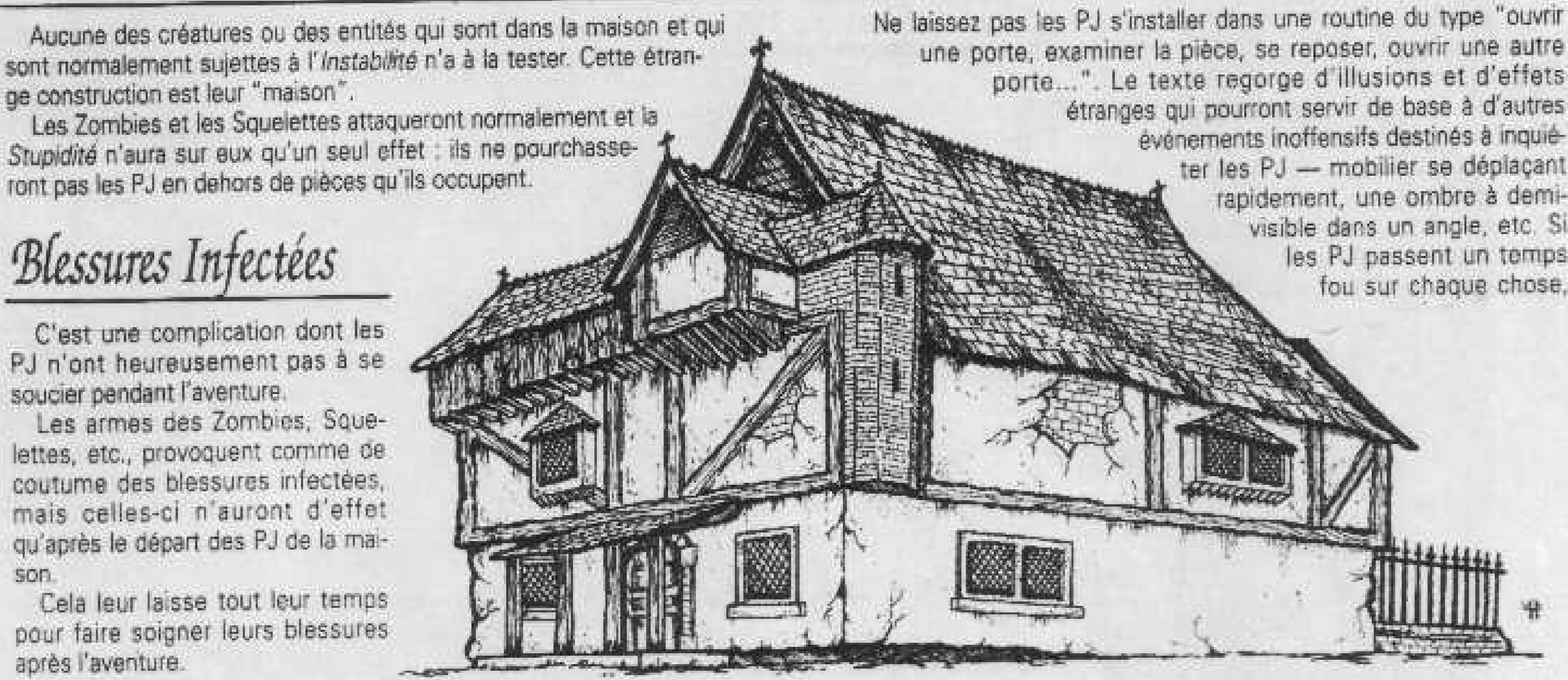
Atmosphère

Il est crucial de rendre l'exacte atmosphère de cette aventure. La maison est complètement hors du temps, un véritable anachronisme ; la décoration est vieille, noyée sous les toiles d'araignée et la poussière, sinistre par son ambiance Gothique. En regardant par les fenêtres, les PJ ne voient que de la brume, à travers laquelle percent quelques visions de Delberz — mais un Delberz différent, plus petit et ancien. Les habits des gens sont démodés, les couleurs passées... L'astuce la plus efficace est de permettre aux PJ d'entrevoir d'abord Delberz telle qu'ils la connaissent, mais au second coup d'œil, de la voir régresser dans le temps. Le plus important est que les PJ peuvent voir et entendre ce qui se passe à l'extérieur, mais les habitants de la ville, eux, ne peuvent ni les voir ni les entendre.

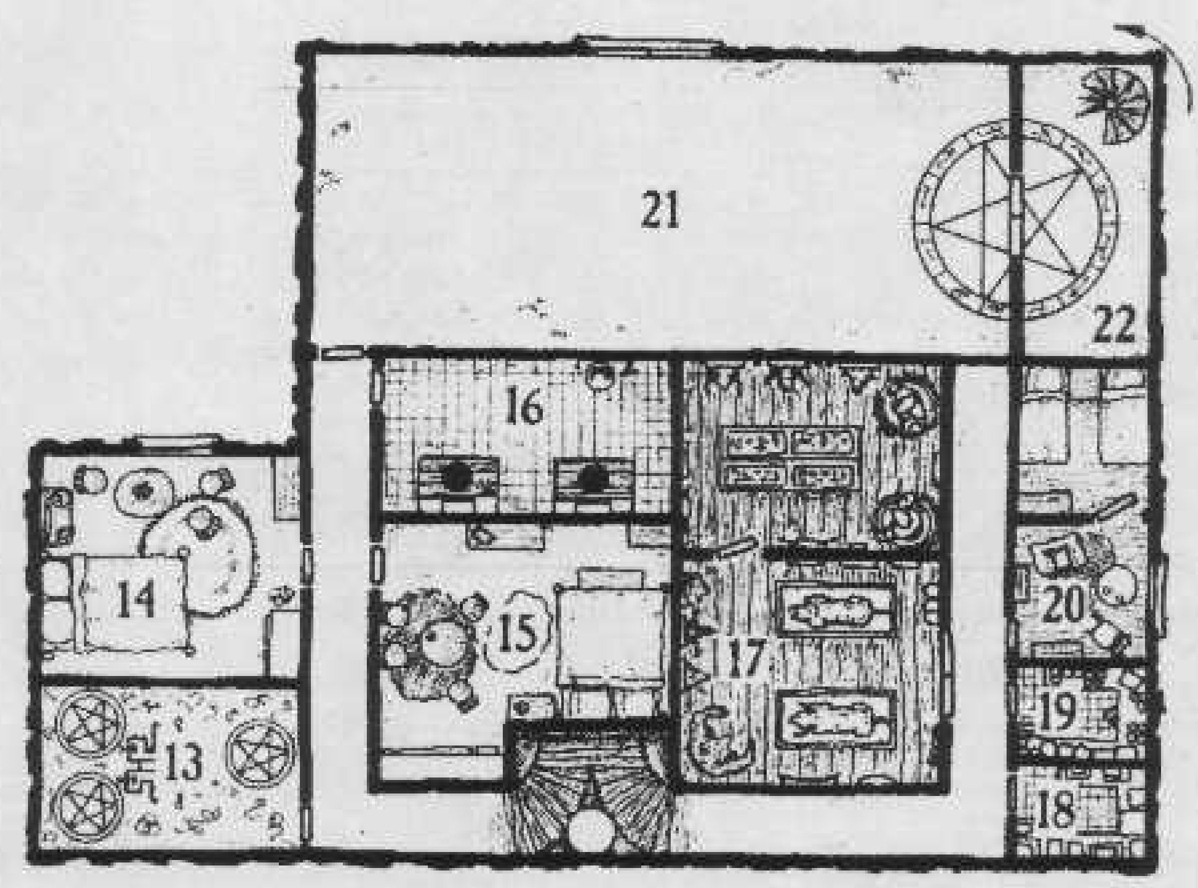
Ajoutez des détails improvisés aux descriptions des pièces — de brusques glapissements ou des raclements lointains, des courants d'air glacés, un faible rugissement autant ressenti qu'entendu, etc. N'en faites pas trop mais quelques détails inattendus maintiendront l'effroi et la tension des aventuriers pendant toute l'aventure.

Eviter les Stases

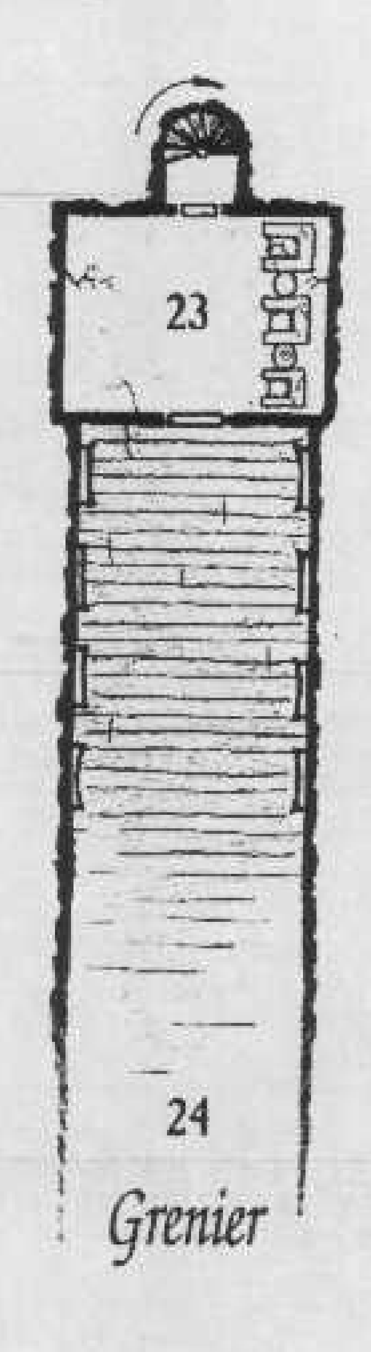
Ne laissez pas les PJ s'installer dans une routine du type "ouvrir une porte, examiner la pièce, se reposer, ouvrir une autre porte...". Le texte regorge d'illusions et d'effets étranges qui pourront servir de base à d'autres événements inoffensifs destinés à inquiéter les PJ — mobilier se déplaçant rapidement, une ombre à demi-visible dans un angle, etc. Si les PJ passent un temps fou sur chaque chose,

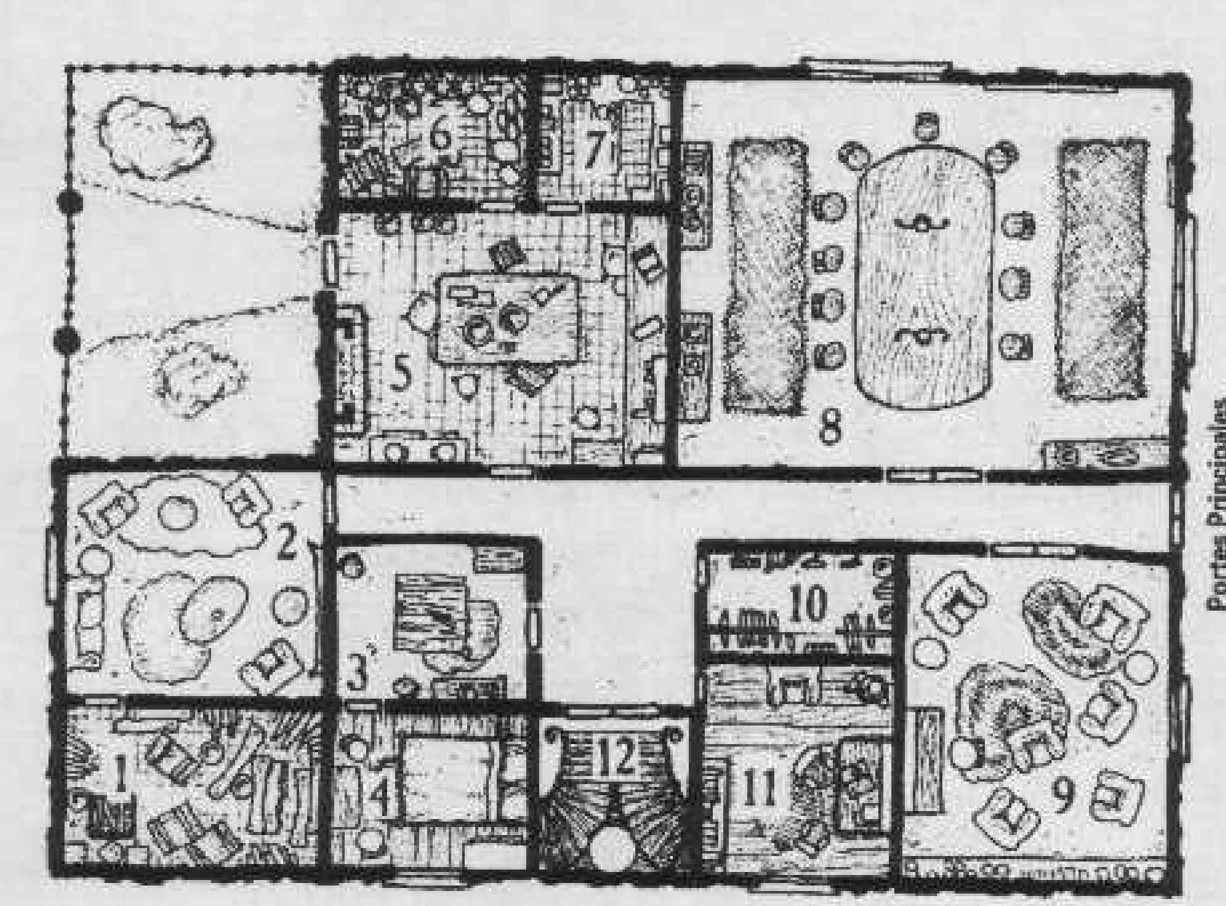


Hôtel Particulier de Ludovicus Hanike



Premier Etage





Rez-de-Chaussée



faites apparaître un "monstre en balade" convenable qui les menace. Squelettes, Zombies ou même un Spectre seront parfaitement adaptés à l'endroit !

Quitter la Maison

Vous pouvez envisager cela de deux manières. La plus simple est de décider que les PJ ne peuvent pas partir tant qu'ils n'auront pas détruit l'Horreur proprement dite. Les portes et fenêtres ne pourront pas être ouvertes ou brisées et le passage par lequel ils sont arrivés les ramène systématiquement dans la maison.

La deuxième possibilité est de les laisser quitter une fois la maison. Le mieux est qu'ils sortent par la porte principale, ce qui les laissera dans une rue de Delberz plongée dans le brouillard. Lorsqu'il se lèvera, la maison aura disparu.

Ils pourront y retourner en repassant par le repaire des Skavens, mais cette fois ils ne pourront sortir qu'après avoir tué l'Horreur. Cette option leur permet un repli stratégique ; ils pourront ainsi se fournir des équipements et des provisions supplémentaires. Ils émergeront d'abord dans le Delberz historique ; ce n'est qu'après une minute ou deux qu'ils rejoindront le Delberz "moderne".

Les Lieux

1. Débarras - Les PJ émergent ici. La pièce est remplie de tout un fatras, de tapis enroulés et de bric-à-brac. Elle est poussiéreuse, dégoûtante et obscure.

2. Salon - Fauteuils couverts de poussière, tables nappées et tapis poussiéreux remplissent cette pièce. Un vaste tableau au lourd cadre doré est accroché au milieu du mur est. Il représente une scène perturbante où un Homme-bête aux mutations ignobles se dresse parmi les corps de deux guerriers abattus sur le sommet d'une colline noircie. L'Homme-bête possède la tête d'un bouc, les jambes d'un taureau et manie une énorme épée à deux mains.





A l'entrée des PJ, un énorme gargouillis semble provenir du tableau. Du sang riche et chaud coule des cadavres peints et gicle sur les deux PJ les plus proches (chacun doit réussir un Test d'*Initiative* ou le recevoir dans le visage ; ils subiront alors un malus de -20 en **I** pour les 2 rounds suivants, à cause de l'aveuglement partiel).

L'Homme-bête du Chaos sort ensuite du tableau où il abandonne les deux cadavres. Les corps tailladés semblent se contorsionner et du sang frais s'écoule sur le sol.

Homme-bête du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	41	25	3	5	11	30	2	30	29	24	29	24	10	Chaotique

L'Homme-bête porte deux attaques avec l'épée à deux mains.

Lorsqu'il est tué, l'Homme-bête redresse sa tête et, accompagnée d'un hurlement lent et lugubre, une traînée de fumée grise s'échappe de sa gorge alors qu'il se dissout dans l'air. La température tombe rapidement et la pièce devient très froide.

3. Boudoir - Confortablement décorée, mais très vieille et poussiéreuse, cette pièce n'offre rien d'intéressant pour les PJ, si ce n'est un plat à gâteau sur une table en acajou. Le plat vaut 15 CO et la table 50 CO, mais sont tous deux plutôt volumineux (encombrement respectif de 40 et 100).

4. Chambre d'Ami - La porte de cette pièce obscure est fermée à clé (**DS** 20, **R** 3, **D** 10). Le plancher est composé d'un parquet nu ; une table, des chaises, une penderie, une commode et un lit constituent le mobilier. A côté du lit, un bougeoir de cuivre portant une chandelle jaunie est posé sur une table de chevet.

A l'entrée des PJ, la bougie s'embrase spontanément. Une silhouette squelettique est assise dans le lit. Elle fixe les PJ, la mâchoire béante et une faible lueur bleue jaillissant des orbites. Les PJ doivent réaliser un Test de *Peur* à la vue de ce spectacle.

La créature dans le lit est un Squelette, mais qui absorbe certains pouvoirs magiques de la maison.

A chaque round de combat, il crée une illusion de mains squelettiques qui serrent la gorge d'un des PJ ; un Test de *Contre-Magie* permet de réaliser qu'il s'agit d'une illusion. En cas d'échec du Test, les mains illusoires vont lentement étrangler le PJ, infligeant 1 point de **B** par round. Cela durera jusqu'à la destruction du Squelette. En plus de la création des mains illusoires, il se battra normalement.

La bougie viendra s'ajouter aux problèmes des PJ. Lancez 1D6 à chaque round ; sur un résultat de 1-3, elle brûlera avec une grande intensité et produira un Squelette illusoire qui attaquera un des aventuriers. La victime doit réussir un Test de *Contre-Magie* ou croire à sa réalité et l'attaquer.

Dans tous les cas, choisissez aléatoirement les personnages victimes de ces fantasmagories.



Squelette

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	18	Mauvais

Regles Spéciales
Immunisé contre les effets *Psychologiques*, sujet à la *Stupidité*.

Si les PJ ont l'opportunité de fouiller la pièce, ils trouveront, bien enfouie sous l'oreiller du lit, une chevalière en or massif, garnie d'une aigue-marine, le tout valant 15 CO.

5. Cuisine - Une odeur de viande rôtie s'échappe de cette pièce et un Test d'*Ecoute* réussi à la porte (60% de chances) permettra d'entendre un scritch-scritch régulier à l'intérieur, comme du métal grinçant sur du métal.

La pièce est remplie de tables de travail et d'ustensiles de toutes sortes. Elle est dominée par une énorme cuisinière à bois avoisinant une grande cheminée dans laquelle un des deux Zombies présents fait tourner une broche métallique. Un gros morceau informe de viande frémissante y est accroché. A la surface de la viande, tels des visages recouverts par du vinyle bien tendu, émergent des faces aux cris silencieux. Des mains et des doigts semblent gratter la surface du morceau, dans une tentative d'évasion désespérée. Les PJ qui assistent à ce spectacle doivent réussir un Test de *Sang-froid* ou acquérir 1 Point de Folie. Rien ne peut être fait pour aider l'étrange contenu de la viande, et il faudrait tout d'abord affronter les Zombies.

Zombies (2)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	25	0	3	3	5	10	1	10	43	14	14	14	-	Mauvais

Armure
Veste de cuir ; 0/1 PA — Tronc.

Regles Spéciales
Immunisés contre les effets *Psychologiques*, sujets à la *Stupidité*.

Les Zombies attaquent avec des tranchoirs à viande (à traiter comme des armes simples) et, quand ils s'éloignent de la broche, elle tourne toute seule...

La cuisine ne contient rien d'intéressant ou de valeur. Les feux de la cheminée et du fourneau sont magiques et ne consomment pas de bois. S'ils servent à allumer quelque chose, l'objet s'éteindra dès qu'il quittera la cuisine.

6,7. Réserves - Ces salles de stockage contiennent des sacs, des conserves, des boîtes, des pots et des bouteilles de denrées alimentaires, essentiellement transformées en poussière par le temps. Un des pots de confiture porte une étiquette : "Wm. Kappelmuller & Fils, Delberz, 2315" — il date d'il y a environ 200 ans.

8. Salle à Manger - Cette grande pièce contient une table de teck avec 10 chaises, deux dessertes portant des plats en argent, une soupière en argent (hélas, tout est plaqué). La vaisselle sur la table est composée de porcelaine, de cristal et d'argent et les chandeliers sont en cuivre, le tout étant couvert de toiles d'araignée et de poussière.

Rien ne se produira immédiatement après l'entrée des PJ. Distrayez-les en leur signalant les porcelaines, les objets en cristal et l'argenterie présents. Lorsque presque tous seront entrés, ils seront attaqués par deux gros couteaux à découper qui étaient sur les dessertes et par les chandeliers. La porte de la salle à manger claque lorsque ces objets s'envolent pour attaquer et les PJ qui étaient restés dehors ne peuvent pas aider ceux à l'intérieur.

Gros Couteaux à Découper (2), Grands Chandeliers (2)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
5	33	-	3	4	4	29	1	-	-	-	49	49	-	-

Si un des PJ est capable de mener une *Evaluation*, il peut déterminer que seules deux des carafes à eau valent 15 CO chacune. Le reste, de qualité nettement inférieure, est à la fois encombrant et sans valeur.

9. Fumoir - Cette salle de séjour est garnie de tapis épais mais miteux, de fauteuils en cuir racorni, d'un bar en noyer et d'un bureau. Le long d'un des murs, une étagère porte des pots de tabac (les étiquettes annoncent "Tabaco Halfelynge", "Brun d'Arabie", etc.) ainsi qu'un présentoir à pipes. Aucun soupçon de péril ou de danger ne se fait sentir à l'entrée des PJ.

Plusieurs objets ayant une certaine valeur peuvent être emportés : un étui à cigarette d'argent de 10 CO, une boîte à tabac en santal incrustée d'une nacre valant 8 CO et, dans le bar, 6 gobelets d'argent représentant 8 CO chacun. Mais ce bar contient aussi l'étrange danger de cette pièce.

Lorsque l'une de ses deux portes est ouverte, un mannequin de bois coulisse sur un plateau lui aussi en bois. C'est un automate représentant un jeune garçon arabe portant un narguilé. Il est fixé sur un récipient en forme de cloche dans lequel tourbillonnent de la fumée et des étincelles bleutées. L'automate produit un rond de fumée qui s'enflamme avec éclat et se transforme en un Elémental de Feu qui attaque les PJ.

Elémental de Feu

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	20	20	2	2	20	20	2	20	20	20	20	20	-

Regles Spéciales
Immunisé contre les effets *Psychologiques*. Si l'Elémental encaisse 10 ou plus Points de Blessure, réduisez de moitié toutes les autres caractéristiques indiquées. Chaque coup porté par l'Elémental provoque 1D6 Points de Dommage dus au *feu*.

L'automate ne libère qu'un seul Elémental de ce type, mais il continue à créer des ronds de fumée, et la brume de la cloche se dissipe peu à peu. Quand ils auront détruit l'Elémental, la fumée aura presque totalement disparu et les PJ pourront distinguer, dans la cloche, la tête sectionnée et à demi momifiée d'une jeune femme. Ses lèvres bougent plusieurs fois et le PJ le plus proche de l'automate finira par l'entendre murmurer : *« L'horreur, l'horreur qui hante, le hurleur silencieux. »* La tête se dissout alors dans le néant et l'automate retourne dans le bar. Si la porte est de nouveau ouverte, les PJ repasseront par la même succession d'événements, y compris le combat avec un nouvel Elémental.

Le bureau ne porte pratiquement rien d'intéressant, quelques vieilles feuilles de vélin sans valeur et une plume d'oie primitive. L'encre a séché depuis longtemps dans son encrier. Le reste du bureau semble avoir été débarrassé et deux des trois tiroirs ne sont remplis que de poussière. Celui du milieu contient une clé, sculptée dans un os, qui s'adapte aux portes de la pièce 12. C'est une Clé Squelettique.

10. Vestiaire - Cette pièce obscure contient cinq manteaux (sans valeur, car ils sont vieux et mangés par les mites) suspendus à des patères, des bottes (dans un triste état, elles aussi), un seau, une serpillière et d'autres objets similaires. Dans une poche intérieure d'un des manteaux, une sacoche contient 14 CO datés de 2329 et à l'effigie de Magnus le Pieux.

11. Petite Salle de Lecture - Elle contient un fauteuil confortable, une table de lecture avec deux chaises et une petite étagère. Plusieurs exemplaires de "La Gazette des Avoués et des Scribes de Delberz" (de Jahrdrung à Sommerzeit 2308) sont éparpillés et les couvertures des nombreux livres reliés en cuir sont zébrées d'éraflures.

Un livre est ouvert sur la table et, ce qui est plutôt inhabituel pour la pièce, l'angle nord-est est occupé par un mannequin portant une armure de plaques et de mailles.

Les PJ devraient s'attendre à ce que l'armure s'anime et les attaque (les joueurs sont si paranoïaques dans de telles situations), aussi, bien entendu, elle est totalement inoffensive. Par contre, un des livres présents, le *Guide des Tortures d'Arabie*, a été infesté par un esprit du Chaos malveillant. A l'entrée des PJ, il s'élèvera dans l'air, s'ouvrira et commencera à entonner le texte suivant d'une voix sonore :

« VLAM ! La porte condamna les infortunés à affronter leur destin (1). Les tisons étaient chauds et brûlèrent les chairs (2), les brise-poignet serrèrent les os (3), les fouetteurs de jambes les firent hurler de douleur (4). Sur la crémaillère, les cris redoublaient alors que la tête du fémur jaillissait de l'articulation et que les tendons se tordaient et s'arrachaient. Du sang coulait des lèvres des victimes en convulsions... »

Différents effets se produisent alors que le récit progresse : (1) et (2) au premier round, (3) et (4) au deuxième.

(1) La porte (**DS** 30, **R** 4, **D** 20) claque et enferme les PJ dans la pièce.

(2) Deux tisons de métal incandescent se matérialisent et attaquent deux des PJ, sélectionnés aléatoirement. Les profils de ces tisons sont :

M	CC	CT	F	E	B	I	A
5	43	-	3	4	5	33	1

(3) Choisissez aléatoirement deux PJ. Chacun doit réussir un Test de *Contre-Magie* ou croire que ses mains sont attachées par des menottes horribles et percées par des vis métalliques qui sont lentement enfoncées dans ses poignets ! S'ils y croient, les PJ concernés encaissent 1 Point de Blessure automatique et subissent un malus de -5 en **CC** et **CT**, cumulatifs, à chaque round. Par la suite, les points de **CC** et de **CT** perdus sont récupérés au rythme de 5 points à l'heure.

(4) Choisissez aléatoirement deux PJ. Chacun doit réussir un Test de *Contre-Magie* ou croire que de puissants liens de métal l'entravent et que ses jambes sont battues à coup de barres de fer. S'ils y croient, ces PJ voient leur **M** réduit à 2 et perdent automatiquement 1 Point de Blessure par round. Les points de *Mouvement* redeviennent normaux dès que l'illusion cesse d'agir.

Pendant toute cette période, les aventuriers ne peuvent absolument rien faire. Au troisième round, la voix devient suraiguë et son ton tourne à la folie. L'esprit du Chaos qui est lié au livre se matérialise dans la pièce. C'est une entité mineure du Chaos, pas très puissante mais vile et haineuse ; les PJ doivent réaliser un Test de *Peur* en la voyant. Elle prend l'apparence d'un Nain ratatiné dont les bras sont remplacés par des tentacules que terminent des pinces. Le torse de l'entité-Nain est garni d'une crête qui se dédouble au niveau du sternum pour former un V menant aux épaules. Cette crête est recouverte d'une peau écailleuse verte d'où un liquide purulent s'écoule et tombe sur le sol. Ses jambes et ses pieds sont ceux d'une grenouille.

Entité Mineure du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	39	-	3	4	9	39	2	33	41	35	33	41	10	Chaotique

Regles Spéciales

Immunisée contre les effets *Psychologiques*, provoque la *Peur* chez les créatures vivantes.

Si les PJ éliminent la créature, le manuel de torture tombera au sol, inerte ; les effets des sorts en cours (mais pas ceux accumulés) cesseront en même temps.

Tous les livres de la pièce ont au moins 170 ans et sont pour la plupart d'intérêt mineur (aucun n'est assez vieux pour avoir acquis de la valeur). Certains sont cependant remarquables.

Un volume très mince contient plusieurs pages blanches, un parchemin sur lequel est inscrit le sort *Guérison des Blessures Légères* et un parchemin portant le sort *Boule de Feu*.



Un deuxième volume contient le récit de la découverte d'une réunion de la secte des Tortionnaires de l'Obscure, dans la cité d'Ubersreik ; le chef en était un certain Hans-Friedrich Jinkerst, en l'année 2228 (c'était un lointain ancêtre de Hans Jinkerst, de la *Nuit de Sang*).

Un troisième raconte le développement du culte d'adoration Skaven de la Griffe Empoisonnée, depuis l'Abjectalie à travers les Cités-Souveraines du nord de la Tilée, au-delà des Montagnes Noires et dans L'Empire, dans lequel la famille Tavelli a joué un grand rôle.

Un quatrième retrace l'histoire d'une noble famille de Middenheim, les Gespenst. Elle indique les carrières longues et remarquables de maints représentants mâles de la famille qui furent Chasseurs de Primes, Répurgateurs et Templiers. La liste comprend les noms de Johann (2165-2203), Jurgen (2188-2239), Joachim (2210-2282), Johannes (2232-2274) et encore Johann (2255-2302) ; il est noté à côté du troisième Johann de la liste, né en 2284, qu'il connaît jusqu'à ce jour une bonne carrière.

Tout cela devrait permettre aux PJ de se rendre compte qu'il se passe des choses bien étranges en ces lieux.

12. Les Portes et les Grands Escaliers - Les portes, en bois noir garni de ferrures, des visages de gargouilles aux regards insidieux sculptés sur les panneaux, ne peuvent être ouvertes qu'avec la Clé Squelettique de la pièce 9. Elles donnent sur deux grands escaliers, eux aussi en bois. Surgissant du palier supérieur, un flot de brume, peu profond et continu, glisse le long des marches et se dissout sur le sol. La montée à travers les vapeurs tourbillonnantes est difficile, un peu comme une marche dans l'eau, et le bruit des pas provoque un écho assourdi. Sur le palier, un sablier géant fait face aux escaliers (le verre ne peut être brisé). Du sable fin doré s'écoule lentement de haut en bas. Il est surmonté par une horloge indiquant 11 heures lorsque les PJ la découvrent ; chaque tic-tac est suivi par un faible rugissement sépulcral.

13. Salle Rituelle - Cette pièce est décorée de couleurs aux contrastes violents : rouge et brun d'un côté, jaune et bleu pastel sur un autre, noir et argent sur un troisième. Des pentagrammes et des pentacles sont entremêlés sur le sol. L'effet général rendu est celui d'un embrouillamini de rituels confus, et c'est exactement ce que c'est.

Malgré son apparence sinistre, cette salle ne renferme aucun danger et elle n'a rien de magique, pas plus que son contenu. Mais elle devrait déconcerter les PJ et leur offrir quelques indices sur la nature de ce qu'ils sont en train d'affronter.

14. Le Fantome de Bernhardt Siebert - Des tables, des chaises, un bureau et un grand lit à baldaquin font ressembler cet endroit à un grand salon avec chambre. Sur une même patère sont suspendus une veste, une robe, une longue écharpe multicolore, et par dessus tout cela, un chapeau mou avec des plumes de faisan plantées avec désinvolture dans le bandeau. Sur la cheminée, une série d'objets argentés pourraient attirer l'attention d'aventuriers cupides.

A leur entrée, un Fantôme se matérialise, assis sur le pied du lit à baldaquin, et s'adresse tristement aux PJ. Le profil des Fantômes figure dans le livre de règles, mais ne devrait pas être nécessaire dans ces circonstances, car Bernhardt n'est pas hostile. Les PJ devront cependant effectuer un Test de *Peur* en le voyant, malgré son apparence plutôt inoffensive.

Bernhardt annonce sur un ton de sombre présage : *« Ainsi vous voici. »* Il poursuit : *« Quelques visiteurs de plus. Vous avez l'air si jeunes. Encore un groupe d'âmes perdues, semble-t-il. »* Il tourne la tête tristement et cesse de regarder les PJ qui peuvent maintenant lui poser des questions sur ses remarques énigmatiques et, bien entendu, sur la maison. Les connaissances de Bernhardt et ce qu'il devrait dire figurent ci-dessous. Transmettez ces informations en fonction des questions qui lui sont posées.

Bernhardt était autrefois le domestique du Sorcier Ludovicus Hanike, alors propriétaire de cette maison. Pour ce qu'il en sait, un terrible malheur s'est abattu sur le sorcier pendant une cérémonie magique. Il n'a aucune idée de ce qui s'est réellement produit car, ainsi qu'il le dit, *« un jour, en me réveillant, je me suis aperçu que j'étais mort »*. Comme il ignore la cause de sa mort et qu'il est désespérément curieux de la connaître, il ne peut reposer en paix et il reste dans la maison sous forme de Fantôme. Il lui est impossible d'aller dans le grenier (pièce 22 et au-dessus) ; de son vivant, son maître ne lui aurait jamais permis de s'y rendre et, même en tant que Mort-vivant, il ne peut se forcer à tenter de franchir la barrière magique bien définie dont il sent la présence.

Bernhardt peut leur dire que son maître portait un grand intérêt aux cultes du Chaos et qu'il avait accumulé de nombreuses informations sur eux et sur les gens qui les pourchassaient. Ludovicus recevait beaucoup de visiteurs dans le plus grand secret et il se livrait à de multiples expériences. Tout cela est très ambigu — les PJ ne peuvent pas savoir si Ludovicus était un cultiste du Chaos ou s'il était un allié de ceux qui les combattaient.

Bernhardt sait qu'au fil des ans, des présences se sont accumulées dans la maison. Bizarrement, il ne donne pas de détail — mais, progressivement il s'efface et s'affaiblit ; il commence à errer, l'esprit vide, dans la grisaille d'un monde vide où ses sens sont engourdis. Dans la maison, il ressent un malaise et une tristesse douloureuse. Il sent que son maître est toujours là, dans le grenier, où il ne peut l'atteindre. Bernhardt sent aussi que les PJ... Et à ce stade, il disparaît, désignant une dernière fois le grenier (vers la pièce 22).

Cette information devrait donner à réfléchir aux aventuriers. Incidemment, les décorations argentées valent 20 CO et ont une *Encombrance* de 40.

15. Chambre d'Ami - Cette petite chambre était occupée par Bernhardt ; elle est parfaitement rangée, mais poussiéreuse. Elle ne contient rien ayant de la valeur ou un intérêt quelconque. La porte est verrouillée (**DS** 15, **R** 3, **D** 8).

16. Toilettes - Cette pièce contient deux chaises percées et un seau de bois à couvercle. Quelques pièces et une sacoche de cuir déchirée sont étalées au pied d'une des chaises (les pièces représentent 8 CO, 5 Pistoles et 10 Sous). Si des PJ entrent ramasser l'argent, le monstre qui se tapit dans l'une des chaises surgira et essayera de les dévorer !

Amibe

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	33	0	3	5	11	30	3	-	0	0	0	0	-	Neutre

Regles Spéciales

Immunisée contre les effets *Psychologiques*. Les adversaires qui subissent des dommages sont *engloutis* et encaissent un Point de Blessure supplémentaire à chaque round, mais ils peuvent continuer de combattre. Les personnages engloutis ne peuvent être libérés que par la destruction de l'Amibe.

17. Salle des Trophées/Armurerie - Cette pièce, et celle dont la porte est ouverte, contiennent de nombreuses armes et des trophées datant de l'époque où Ludovicus Hanike chassait avec ses amis (avant de devenir un Sorcier). Des lances de cavalerie portant des flammes, une paire de lances, des épées et des boucliers ornementaux partagent les murs et les tables avec des oiseaux et des renards empaillés, des têtes d'ours, de cerfs, une énorme tête de loup gris et autres objets d'exposition. L'ours empaillé qui trône dans l'angle sud-ouest est le seul membre dangereux de cette assemblée ; il attaquera quiconque s'approchera à moins d'un mètre de lui.

Ours Empaillé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
3	33	0	4	4	11	25	2	-	-	-	99	24	-	Neutre

Regles Spéciales

Immunisé contre les effets *Psychologiques*. S'il est blessé, l'ours empaillé ne provoquera pas la *Peur* et ne sera pas sujet à la *Frénésie*, comme le serait un ours normal.

Les PJ vont passer là un mauvais moment. Après 1 round de combat avec l'ours, une armure de plaques surgira de la pièce adjacente par la porte à moitié ouverte. Cette armure animée n'attaquera pas tant que l'ours n'aura pas commencé à se battre. Elle se sert d'une épée et d'un bouclier normaux.

Armure Animée

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	41	0	3	6	10	39	1	33	40	-	99	59	-	Neutre

Regles Spéciales

Immunisée contre les effets *Psychologiques*. Peut se défendre avec le bouclier (1 PA — partout).

La valeur de protection de l'armure est inclue dans l'*Endurance* indiquée.

L'armure tentera de contourner les PJ pour bloquer la sortie — et les empêcher de s'échapper. Pendant ce temps, l'ours attaquera quiconque se trouve à proximité, n'ayant pas d'autre objectif que de tuer tout le monde.

Si les PJ battent ces deux créatures, ils découvriront dans la pièce voisine une magnifique statue de pierre représentant un Halfeling, arborant une plaque indiquant "Georgi Bourvantre, Fidèle Serviteur". La sculpture serre dans sa main de pierre une véritable *Dague des Halfelings*, qu'il est facile de lui prendre. Utilisée par n'importe quel non-Halfeling, elle sera considérée comme une *arme magique* sans propriétés particulières. Dans les mains d'un Halfeling, elle prend toute sa valeur. Voir *Les Enchantements de L'Empire* pour plus de détails.

18. Armoire à Linge - Des serviettes, draps, taies d'oreiller et autres, totalement dévorés par les mites, sont rangés sur les étagères. Tout est poussiéreux, rongé et parfaitement inutilisable.

19. Réserve - Cette petite réserve contient des flacons d'huile, des petites lampes, des boîtes de bougies, des chiffons à poussière, un seau et une serpillière et d'autres accessoires domestiques similaires. Vous pouvez autoriser les PJ à emporter n'importe lesquels de ces objets, s'ils le souhaitent.

En réussissant un Test d'*Observation*, le PJ ayant la plus forte **I** remarquera trois fioles poussiéreuses renfermant un liquide vert, blotties au fond d'une étagère pleine de flacons d'huile. Un sort de *Détection de la Magie* (ou l'application du *Sens de la Magie*) révélera que la fiole la plus à gauche dégage de la magie.

Le liquide contenu dans la fiole hermétiquement bouchée sent l'urine de chat et l'heureux buveur lui trouvera le même goût. Il s'agit en fait d'une *Potion de Soins*. Une fois bue, elle restaure 2D6 Points de Blessure et peut avoir d'autres effets secourables — voir **WJRF**. A votre guise, deux PJ peuvent en boire chacun la moitié et récupérer 1D6 Points de Blessure chacun, mais sans bénéficier des autres avantages magiques de cette potion.

20. Chambres de Bonnes - Hanna et Theodora, les servantes de la maisonnée, sont mortes depuis longtemps, mais leurs âmes et leurs cadavres sont toujours là. Elles sont véritablement devenues des Zombies, mais leurs corps n'ont pas encore dégénéré. Hanna est assise dans son fauteuil dans leur salon et Theodora est installée dans un rocking chair se balançant silencieusement de façon continue. Toutes deux gardent les mains sur leur visage et portent leurs tenues de travail. Elles ne parlent pas et ne se manifestent pas autrement à l'entrée des PJ ; c'est seulement si on les touche qu'elles réagiront et se lanceront sur le PJ fautif dans un paroxysme de haine et de fureur. L'effet de *Peur* des Mort-vivants n'agira qu'à ce stade.

Zombies (2)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	25	-	3	3	5	10	1	10	43	14	14	14	-	Mauvais

Regles Spéciales

Immunisées contre les effets *Psychologiques*, provoquent la *Peur*.

Si les PJ se débarrassent des Zombies et fouillent cette pièce, la plupart des objets seront exactement ce à quoi l'on pouvait s'attendre — une boîte à couture, de nombreux écheveaux de laine (vieille et rongée), un album de fleurs séchées, etc. Mais Hanna était aussi une kleptomane et, serrée au fond d'un tiroir de commode, une bourse en peau de porc renferme 8 CO (de 2312), deux boucles d'oreille en chrysobéryl valant 15 CO la paire et une chevalière en or valant 20 CO.

21. Gardes - La porte de cette vaste salle cérémoniale est verrouillée (**DS** 20, **R** 3, **D** 10). Si elle doit être défoncée, les gardes à l'intérieur seront parfaitement avertis que les PJ vont entrer et il ne sera pas possible de les surprendre.

La pièce est vide. Les murs sont en bois ciré (mais sale et poussiéreux) et tout le mobilier a été emporté. Il ne reste qu'un pentacle inscrit sur le sol, à moitié dans cette pièce, à moitié dans la pièce 22. Les détails le concernant figurent plus loin.

L'Horreur a installé là deux Rejetons du Chaos afin de protéger l'accès à l'escalier conduisant au grenier, dernière demeure de Ludovicus Hanike. Ces deux Rejetons étaient à l'origine un Homme-bête du Chaos et un



Guerrier Halfeling et faisaient partie de la suite de la créature qui est devenue l'Horreur. Leurs attributs du Chaos sont précisément décrits dans le supplément **Realm of Chaos : Slaves to Darkness** [*]. Cependant les descriptions qui suivent sont suffisantes pour interpréter la bataille entre les PJ et les Rejetons du Chaos.

Rejeton du Chaos : Homme-Bête

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
5	41	13	3	6	1	30	2	30	29	24	29	24	10	Chaotique

Attributs du Chaos

Sabots Fourchus — Aucune incidence sur le profil.

Corps Cristallin — **E** 6, mais **B** 1. Tout coup qui le blesse fait exploser le mutant !

Membres Elastiques — La structure cristalline peut s'étirer et attaquer avec les membres et la queue (voir ci-dessous) jusqu'à 8 mètres de distance comme au corps-à-corps.

Articulations Supplémentaires — Le Rejeton du Chaos possède des articulations supplémentaires aux jambes, ce qui accroît son **M**.

Œil Unique — Un grand œil central, **CT** réduite de moitié.

Face Réorganisée — La bouche et l'œil sont déplacés ; les oreilles sont sur le sommet de la tête.

Peau Ecailleuse — Le corps cristallin est recouvert d'écailles vertes qui donnent au mutant l'équivalent d'une armure de cuir (0/1 PA — Partout).

Queue de Serpent — Le Rejeton possède une queue préhensile qui s'achève par une tête de serpent ; cela lui accorde une morsure supplémentaire (non venimeuse).

Toutes les modifications de profil dues aux attributs du Chaos ont été intégrées ci-dessus.

[*] Supplément Multisystème (**WJRF**, Warhammer Battle, Warhammer 40 000) non disponible en français.



Rejeton du Chaos : Halfeling

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
3	29	29	2	3	5	51	2	44	22	08	21	45	43	Chaotique

ATTRIBUTS DU CHAOS

Visage Sans Traits et Têtes Multiples — Le Halfeling possède deux têtes en tout, toutes deux ont un visage lisse et sans traits. Cela lui accorde une attaque supplémentaire.

Faiblesse d'Esprit — Le Rejeton souffre de crétinisme (-20 en **Int**) et il doit réussir un Test de **Cl** pour accomplir toute action intelligente.

Tentacules et Griffes Acérées — Les deux bras du Rejeton se sont transformés en tentacules terminés par des griffes acérées comme des rasoirs.

Voix Idiote — Le Rejeton s'exprime avec une voix de fausset criarde et il bégaie.

Ailes — Elles sont dans un état embryonnaire et n'interviennent pas dans le profil.

Notez bien que les Tests de **Cl** que le Halfeling-Rejeton doit réussir pour accomplir tout acte intelligent ne s'appliquent pas au combat auto-défensif ; lorsqu'il est attaqué, le Rejeton se bat en retour. Par contre, il lui faut réussir un Test de **Cl** pour engager un combat et, s'il échoue, le Halfeling ne combattra que pour sa propre défense. Les Halfelings ne sont normalement pas sensibles aux effets du Chaos, mais celui-ci est la preuve vivante de ce qui peut se produire si un Halfeling s'aventure trop près des Terres Incultes du Chaos.

Dans l'ensemble, ces deux Rejetons semblent vraiment très étranges et très inquiétants, mais le combat ne devrait pas poser de problème majeur aux PJ. Cela devrait les induire dans une fausse impression de sécurité et les ramollir avant le grand final.

22. LA SALLE À L'ESCALIER - Le pentacle, réparti entre la salle 21 et celle-ci, est extrêmement décoré et incrusté de runes sculptées en argent. Il est pratiquement impossible d'ouvrir la porte et de s'introduire dans la pièce sans traverser le cercle. Les PJ vont très certainement se contorsionner dans d'horribles positions lorsqu'ils essaieront des méthodes très compliquées pour le franchir ; tout cela est bien superflu car il est parfaitement inoffensif et on peut y pénétrer sans courir le moindre risque.

La salle est vide, à l'exception de l'escalier de bois en spirale qui mène au niveau supérieur. En regardant vers le haut des marches, on voit simplement qu'il s'enfonce dans de profondes ténèbres et, quelle que soit la source de lumière employée, les PJ qui monteront ne verront jamais plus loin qu'à quelques pas au-dessus d'eux.

Cet escalier donne dans une zone qui, comme le reste de la maison, existe en dehors de l'espace et du temps, mais qui n'y est pas liée dans le sens normal du terme. L'ascension jusqu'au palier dure 10 minutes et pendant ce délai, la température tombe suffisamment pour que l'haleine des PJ se solidifie dans l'air et le silence qui règne est anormal. Lorsque le palier est atteint, un horrible petit rire guttural et méchamment exultant retentit très brièvement. Si un des PJ tente d'ouvrir la porte, elle s'ouvrira d'elle-même en grand avec fracas et restera ouverte jusqu'à ce que tous les PJ soient entrés — puis elle se refermera silencieusement derrière eux...

A ce moment, toutes les sources de lumière que peuvent avoir les PJ s'éteignent, les laissant dans l'obscurité. Cela ne dure cependant qu'un bref moment car la salle est brusquement éclairée par l'illumination spontanée des torches sur les murs.

23. PIECE PRÉPARATOIRE - Dans la partie est de la pièce, trois chaises en forme de trône sont alignées sous un plafond incliné. Une robe unie grise est posée sur chacune d'elles ; sur les deux petites tables qui les séparent sont placés un gobelet en or (valeur total des deux 40 CO), une fiole fermée d'eau de rose et une serviette en toile blanche. Ces objets n'ont d'importance que pour les rituels et n'ont ni valeur ni propriété particulière. Les PJ peuvent s'amuser avec eux tant qu'ils veulent et mettre les robes, voler les gobelets, etc. avant l'arrivée du propriétaire de la demeure. Faites apparaître Ludovicus lorsqu'ils ne savent plus trop ce qu'ils doivent faire et avant qu'ils se dirigent vers la porte du fond.

Ludovicus Hanike se matérialise sous la forme d'un Fantôme (provoquant la *Peur* comme tout Mort-vivant de ce type). Il ressemble à un homme d'une trentaine d'années, avec de longs cheveux noirs et des yeux foncés ; il porte une robe de couleur claire et garde les mains jointes devant lui. Les lèvres de la silhouette fantomatique remuent mais aucun son n'en sort (un PJ capable de *Lire sur les lèvres* devinera que le Fantôme lance un avertissement avec un Test réussi d'**Int**. Seuls des fragments du discourt et quelques mots précis sont repérables — "voleur", "horreur", "dévorant", "ténèbres", etc.). La voix devient lentement discernable et, en même temps, d'autres phénomènes se produisent. Un vent tourbillonnant s'élève et bientôt il commence à faire voler les objets. Tout ce qui n'est pas fixé sera affecté, alors que des objets tenus ou attachés, comme les sacs ou les armes, ne bougeront pas. La salle se refroidit et la silhouette du Fantôme est progressivement entourée de petits cristaux de glace et de taches de givre.

La voix du Fantôme devient finalement audible et siffle douloureusement alors que sa poitrine se soulève sous l'effort produit pour parler. Il ne répond à aucune des questions ou des actions des PJ et dit : « *... les derniers à venir. Je l'ai amené jusqu'ici et vous devez maintenant le détruire ou périr. Vous ne pouvez pas vous échapper.* » C'est parfaitement vrai ; les PJ sont piégés dans la maison jusqu'à ce qu'ils affrontent l'ultime ennemi ; l'escalier qui les a amenés jusque-là a disparu dans la brume et toute personne qui tente de forcer la porte pour le redescendre se retrouvera dans la même pièce.

Le Fantôme poursuit et, alors qu'il parle, son apparence se modifie. Il commence à vieillir, son front se dégarnit et sa peau se ride et se fane. Il se recroqueville et ses mains deviennent noueuses. Quand il arrive au terme de ses propos, ses mains se déploient en un geste de supplication et un peu de leur peau s'effrite et tombe sur le sol. « *Je me suis fondu hors du temps, dans la matière brute du Chaos. Ça m'a chassé, ça m'a retenu ici jusqu'à ce que, maintenant, ça vienne détruire. L'Horreur me tient dans ses griffes.* » Et maintenant, la "peau" de la silhouette fantomatique commence à se désagréger et des vers surgissent des trous desséchés qui se sont formés dans la chair de son visage. « *Je suis à sa merci, ça prendra aussi vos âmes ; ça se saisit des âmes et ça les presse et les réduit au néant.* » Et la silhouette hurle, d'un cri silencieux, suspendu dans l'air, un cône de misère gelé dans l'espace, irradiant d'engourdissement et d'horreur. Des serres de glace noires surgissent et saisissent le Fantôme, en le brisant dans un bruit de papier froissé et en détruisant l'âme de Ludovicus.

Après cette effroyable exhibition, les portes menant à la salle suivante s'écartent et les PJ sont aspirés par une rafale rugissante de vent. Chaque PJ doit réussir un Test d'*Initiative* ou être renversé et atterrir dans la pièce par terre. Les personnages au sol subissent un malus de -20 à tout Test de **CC** au cours du premier round.

24. L'Horreur - Cette salle a la forme d'un long couloir dont les murs seraient garnis de rangées de peintures. Les PJ n'auront pas vraiment le temps de les regarder immédiatement et leurs descriptions sont donc reportées.

"L'occupant" de la pièce est un Fantôme, mais celui-ci peut se matérialiser complètement depuis l'éther. Un Test de *Peur* standard doit être effectué dès qu'il est vu. Il n'est cependant pas humain et n'offre aucune ressemblance avec la forme humaine. Son "corps" est constitué d'un sac gris-vert couvert de veines bleues semblables à des cordes ; un bec de kératine vicieux émerge du centre et laisse s'écouler de l'acide. Des structures en forme d'intestins cramoisis bordent le dessous du sac et répandent de la vase sur le sol lorsque le monstre se déplace. Au sommet du sac, deux pédoncules portant chacun un énorme œil unique qui ne cligne jamais émergent d'une gueule sans dents entourée par une épaisse fourrure noire. Dans les intestins, des visages légèrement familiers sont pressés contre la membrane extérieure, leurs bouches figées dans des hurlements muets. Ce sont les visages de Jinkerst, de Tavelli et d'autres cultistes du Chaos qu'ont rencontrés les PJ au cours de leurs voyages.

L'Horreur possède deux longs tentacules avec lesquels elle cingle ses adversaires. Chacun mesure 8 mètres de long et se termine par des "mains" squelettiques munies de griffes aiguisées comme des rasoirs.

La menace physique n'est cependant que le moindre des dangers présentés par l'Horreur. Elle émet une haine et une méchanceté élémentaires ; les PJ se rendront intuitivement compte qu'elle ne se contente pas de tuer les gens, elle ramasse leurs âmes comme des fruits et elle les suce jusqu'à la moelle !

L'Horreur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
5	45	-	4	4	18	45	3	29	29	55	49	49	-	Chaotique

Regles Spéciales

Immunisée contre les effets *Psychologiques*. Ne peut être touchée que par des armes magiques. Provoque la *Peur*.

L'Horreur porte trois attaques grâce à ses tentacules et à son bec acide. Lorsqu'un personnage est touché par ce dernier, il doit réussir un Test de *Dextérité* ou subir deux Points de Blessure supplémentaires dus à l'action de l'acide.

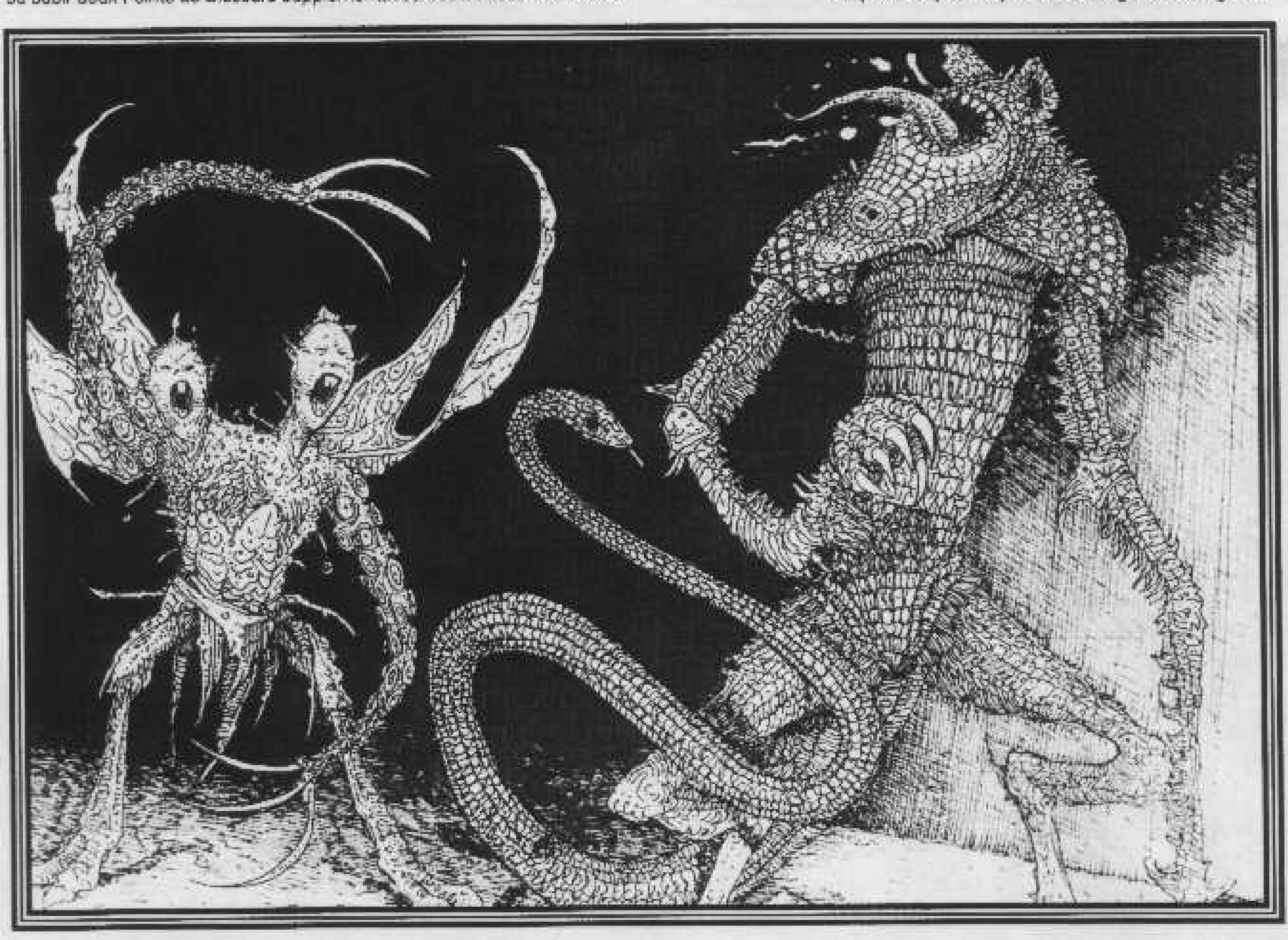
Quand l'Horreur est tuée (ou qu'elle subit un Coup Critique suffisamment dévastateur pour arriver à un résultat similaire), elle explose en projetant de l'acide, du sang et de la vase un peu partout. Lancez quelques dés et annoncez que les PJ ont réussi à éviter cet ouragan d'immondices. Alors que l'Horreur atteint le stade ultime de son agonie et que les PJ sont prêts à se laisser aller sous l'effet du soulagement, ils vont momentanément lever la tête et remarquer les peintures.

Chaque PJ doit réussir un Test standard de *Contre-Magie* ou se voir dans certains des tableaux.

Une des rangées semble représenter l'aventurier dans une série de portraits allant de la plus tendre enfance à l'âge actuel, avec un portrait supplémentaire qui le montre affublé de 1D3 attributs du Chaos ! Lancez 1D10 par attribut (ignorez les doublons) et consultez la table suivante. Différents PJ peuvent se voir simultanément dans la même série de tableaux au même moment.

Attributs du Chaos des PJ

1D10	Attributs et Effet(s)
1	*Albinos* : peau d'une blancheur livide et yeux brillants. **E** réduit de 1.
2	*Bec* : autorise 1 attaque supplémentaire par *morsure*.
3	*Sabots Fourchus* : pas d'effet sur le profil.
4	*Couronne d'Yeux* : Yeux pédonculaires tout autour de la tête. Pas d'effet sur le profil.
5	*Tête Enorme* : 20% des coups portés au tronc le sont en fait à la tête ; pas de casque/coiffe portable.
6	*Crinière* : comme celle d'un lion ; pas d'effet sur le profil.
7	*Porteur de Maladie — Variole Verte* : le corps du mutant est couvert de taches vertes et de plaies. Réduisez les *Points de Blessure* de 20% en arrondissant au-dessus.
8	*Tête Pointue* : -10 à l'**I** du mutant.
9	*Ailes* : elles sont à l'état embryonnaire et ne permettent pas de voler.
10	*Zoologique (Pattes d'Araignée)* : les jambes du mutant sont remplacées par les pattes d'une grosse araignée.





En dehors des mutations pour lesquelles des changements de profil sont indiqués, les "doubles mutants" possèdent les mêmes caractéristiques que les PJ. Ils surgissent des tableaux dès la mort de l'Horreur et attaquent leur double dans le groupe. Ils possèdent les mêmes armes et armures que leur alter ego, mais pas les autres équipements ni les objets magiques. Ils n'ont pas de compétences spéciales (comme *Coups Puissants* et autres compétences de combat), excepté celles qui sont de nature "innée" comme *Force Accrue, Réflexes Eclairs*, etc. Ils disposent de la compétence *Armes de Spécialisation* correspondant à l'arme qu'ils ont en main. Les doubles mutants ne peuvent pas lancer de sorts et n'ont pas de Points de Magie ou de Destin. Les PJ peuvent s'entraider pour détruire leur double. Si un des PJ est abattu par sa réplique, un évènement hideux se produit. Le mutant s'empare de l'âme alors qu'elle émerge du corps, il la broie et la détruit puis disparaît, se dématérialisant dans un éclat de rire cruel et triomphal. La dépense d'un Point de Destin ne permet pas d'échapper à cette destruction de l'âme. Juste avant de se dissiper, le double semble être ramené dans un royaume de l'éther par un tentacule de l'Horreur vaincue...

Ce combat désespéré s'achève avec la destruction ou la disparition du dernier des doubles. La maison devient progressivement immatérielle et commence à se dissoudre dans la brume ; une douce lumière se forme autour des PJ qui s'évanouissent et reviennent à eux, malades et engourdis, dans une ruelle de Delberz. Leur histoire est totalement incroyable, bien entendu, et l'on ne peut trouver de traces ni de la maison, ni de Ludovicus Hanke...

Récompenses des PJ

Il est recommandé de distribuer les Points d'Expérience suivants :
100 PE chacun pour la victoire sur tous les ennemis sans compter l'Horreur ;
20 PE chacun pour l'interprétation de la rencontre avec Bernhardt ;
25 PE chacun pour avoir tenté d'éviter les combats inutiles (les Zombies dans la cuisine, etc.) ;
100 PE et 1 Point de Destin chacun pour la victoire sur l'Horreur et sur les alter ego/mutants.

Si tous les PJ s'en sont sortis vivants, vous pourrez accorder à chacun 50 PE et 1 Point de Destin supplémentaires.

Ces récompenses sont élevées, mais en rapport avec l'aventure qui a été très dangereuse. Accordez un bonus de 30 PE à tout PJ qui précise qu'il va faire des recherches pour localiser la famille Gespenst (voir ci-dessous) afin de savoir si leur ami Johann était bien Johann Gespenst.

La Poursuite de l'Aventure

Dans la salle 11, les PJ ont pu récupérer des livres les renseignant sur de vieux cultes du Chaos ; les noms et les lignées pourraient leur accorder quelques chances de chasser le Chaos. C'est un grand départ pour des Répurgateurs potentiels. Vous pouvez aussi décider que ces livres appartiennent à une autre réalité, qu'ils tombent en poussière hors de la maison, ou que les cultes se sont éteints.

Les aventuriers viennent de survivre à un combat très dangereux et traumatisant. Les survivants apprécieront sans doute un changement de style et vous pouvez continuer avec la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, puisqu'elle débute alors que les PJ voyagent de Delberz vers Altdorf. Et y a-t-il une direction à prendre plus logique que celle de la capitale, en particulier si vous décidez que la famille Gespenst y réside ; elle pourra ainsi être informée de la disparition de Johann et de l'endroit où il est enterré. La campagne de **L'Ennemi Intérieur** entraîne lentement les PJ dans une toile d'intrigues et de malveillance dans la soi-disant haute société. Cela produira un contraste agréable avec l'apogée violente et terrifiante de **Repose Sans Paix**.

Si les personnages de vos joueurs ne participent pas à la campagne de l'*Ennemi Intérieur*, vous devrez leur créer de nouvelles aventures. Après la campagne qui vient de s'achever, de courtes aventures conviendront parfaitement. De plus, le groupe risque d'être quelque peu décimé après sa rencontre avec l'Horreur ; les mutants/alter ego ont certainement fait de leur mieux pour détruire les PJ dans l'apogée finale. Si vous vous retrouvez avec un mélange de débutants et PJ qui en sont leur deuxième carrière, la participation à de brèves aventures permettra aux nouveaux membres de faire leurs preuves avant que vous écriviez une série d'aventures qui constituera une nouvelle campagne pour un groupe plus uni.

Et, bien sûr, *Hantée par une Horreur* laisse sans solution d'énigmatiques éléments. Quelle était la nature de l'Horreur ? Quelle fut son histoire en tant que serviteur du Chaos ? Quelles étaient les recherches poursuivies par Ludovicus ? Les PJ pourraient-ils en trouver d'autres traces ? Les réponses à toutes ces questions ont été délibérément ignorées pour vous laisser la décision concernant leur éventuelle résolution. Ce sera à vous, si vous le souhaitez, d'ajouter les détails en fonction de l'échelle et du nombres d'aventures que vous voulez jouer par la suite.



Les Raisins de la Colère

Par Carl Sargent avec Derrick Norton

Cette aventure a été spécifiquement conçue pour servir de lien entre **Mort Sur le Reik** et **Le Pouvoir Derrière le Trône**, dans la campagne de **L'Ennemi Intérieur** ; elle se situe dans un village sur la route qu'emprunteront les PJ pendant cette section de la campagne.

Introduction

Les Raisins de la Colère est un scénario pour 5-7 personnages qui devraient être au début de leurs Carrières Avancées, ou qui devraient posséder un niveau d'expérience similaire. Si vous voulez faire partie des joueurs, arrêtez dès maintenant votre lecture — le texte qui suit ne concerne que le MJ.

L'aventure se déroule dans L'Empire du Vieux Monde, et plus particulièrement dans le village vinicole de Pritzstock, communauté prospère proche de la cité de Middenheim (pour plus de détails, consultez **Middenheim, la Cité du Loup Blanc**). Si elle n'est pas intégrée à la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, vous pouvez en garder le site — transposer les lieux dans une autre partie du Vieux Monde. Dans tous les cas, l'époque de l'année est un élément majeur de l'histoire car les événements se déroulent pendant les vendanges annuelles de Pritzstock (dans le courant du mois de Erntezeit ou "le Temps des Récoltes").

Le Début de l'Aventure

Voir la Carte 1

Si vous venez de finir **Mort Sur le Reik**, les PJ viennent normalement de quitter Château von Wittgenstein (à la poursuite de la Main Pourpre et de Gotthard von Wittgenstein). Le trajet le plus rapide suit le Reik jusqu'à Altdorf puis oblique vers le nord-est par la route Altdorf-Middenheim.

La *Carte 1* montre les véritables dispositions des villages au sud-ouest de Middenheim. Au début de l'aventure, les PJ sont censés voyager par diligence vers Middenheim sur la route Altdorf-Middenheim. Les bois traversés par cette route sont réputés pour abriter des créatures mauvaises et même chaotiques et les diligences y passent donc rapidement sans s'y arrêter. Celle des PJ transporte trois autres voyageurs : Ulrike et Bertha Jung et leur garde du corps, Gunder. Les deux femmes sont jeunes (respectivement 19 et 17 ans), blondes aux yeux bleus et de bonne éducation, car elles sont les filles d'un prospère marchand de laine d'Altdorf. Gunder est un véritable géant (*Force* et *Endurance* de 5) mais qui ne brille pas par



Par Ordre de Sa Majesté Impériale, le Royal Karl-Franz, Seigneur des Hauteurs et des Profondeurs, Fidèle Image de Sigmar et Monarque Exalté de L'Empire

A tous les professeurs, érudits, estudiants et autres amateurs de la science de la cartographie ;

D'Albert Ruhmacht, Professeur de Géographie, Maître de la Guilde des Cartographes, Architecte de l'Empereur.

Que soit connue de tous les loyaux sujets de l'Empereur l'actuelle circulation d'une représentation cartographique, ou "plan", trompeuse de la lointaine province du Middenland. Ce faux scandaleux figure en annexe d'un volume connu sous le titre "*Middenheim, la Cité du Loup Blanc*" (à la page 92) et a des plus odieusement mélangé les emplacements des villages de Grubentreich et de Pritzstock ; en effet, le nom de ce dernier a été associé à un symbole de village, là où il n'en existe pas !

En tout autre point, le travail ci-dessus mentionné représente un élément de connaissance des plus précis et de grande valeur sur la Cité-Souveraine de Middenheim, ses habitants et ses environs. Néanmoins, Sa Très Grande Majesté tient à ce que les auteurs de cet Acte du Chaos soient amenés devant la justice et à voir circuler une véritable description des lieux concernés sur une échelle au moins aussi grande que celle du livre proprement dit. A ces fins, les parties offensantes ont vu leurs mains tranchées et une carte exacte de la zone est fixée à cette proclamation.

Signé en ce deux mille vingt-cinquième jour de L'Empire sous le regard de Sigmar.



son esprit (*Intelligence* 22). Ses sourcils sont épais et retombants et sa forte mâchoire semble jaillir plus loin que son nez plat et tordu. Il est revêtu d'un gilet en cuir et équipé d'une grosse hache de bûcheron. Les sœurs vont à Middenheim pour rendre visite à leur cousine, Kirsten Jung, une des Dames de la Cour du Graf Boris Todbringer (le maître de Middenheim). Leurs manières sont exquises et elles sont accoutumées à être traitées avec une grande politesse, surtout en présence de Gunder.

L'Accident

Le voyage se déroule sans incident jusqu'à ce que la diligence franchisse la jonction avec la route de Grubentreich, quelques heures avant le coucher du soleil. Surgissant des arbres et à environ 5 mètres au-dessus du sol, un crâne à l'allure maléfique et aux yeux brillants fonce sur la diligence. Tout en criant une prière à Sigmar, le cocher abandonne les rênes pour se couvrir les yeux tandis que les chevaux terrorisés hennissent et se cabrent. Ils effectuent de violents écarts pour éviter le crâne volant et, par la même occasion, ils projettent la diligence contre le tronc d'un gros chêne et le véhicule se renverse en brisant les deux roues droites.

Quiconque se trouve sur le toit doit réussir un Test de *Peur* pour pouvoir faire autre chose que trembler d'effroi. Un saut de la diligence devrait être considéré comme un bond de 6 mètres (voir **WJRF**, page 75). S'accrocher à la diligence nécessite un Test de *Force* — la réussite indique que le personnage encaisse 1 coup de **F** 3 (en ignorant l'armure), l'échec signifie qu'il est projeté et tombe de 4 mètres.

N'ayant pas eu d'avertissement réel, les passagers doivent réussir un Test d'*Initiative* (à -10) pour éviter de subir un coup de **F** 3 (en ignorant l'armure). Alors qu'ils commencent à se défaire les uns des autres, l'un



d'eux (choisi au hasard) voit le crâne qui regarde dans leur direction. Après deux secondes, il file mais toute personne qui s'est dégagée peut le voir aller vers l'ouest par-dessus les arbres. Pour une plus ample description du crâne, consultez le *Bestiaire* à la fin de l'aventure.

La diligence n'est pas réparable ; seules deux roues sont intactes et les deux essieux sont brisés. Hedric, le cocher, est étalé sur la route, contusionné et commotionné, mais pour le reste indemne. Hélas, Gunder a subi une blessure fatale durant le choc, lorsqu'un coffre contenant les robes de bal d'Ulrike est tombé du porte-bagages et lui a brisé le cou. Deux chevaux se sont enfuis, un troisième a un membre fracturé et le dernier reste à proximité, tout tremblant. Les deux demoiselles sont bouleversées mais des mots rassurants suffiront à les calmer. Elles ne seront *pas* calmées par Hedric qui balbutie à propos du *« ... monstre aux yeux rouges qui a surgi des puits de l'enfer ! »*

Le Choix des Actions

Le groupe dispose de plusieurs options possibles. Il pourrait rester sur place, ce qui signifie une nuit dans la forêt. Hedric fera remarquer qu'aucune autre diligence ne doit passer ce même jour et, de toute façon, qu'elle ne s'arrêterait probablement pas de peur d'avoir affaire à des bandits. Ils pourraient se diriger vers le relais le plus proche, la Tête du Mutant, mais il est à plus de trente kilomètres et ne pourrait être atteint avant la nuit (dans trois heures). Le troisième choix, qui a les faveurs d'Ulrike et de Bertha, consiste à se diriger vers le village de Grubentreich. Les demoiselles y ont des parents qui pourraient héberger les PJ pour la nuit et leur fournir le moyen de se rendre ensuite jusqu'à un relais. De plus, elles sont certaines que les aventuriers seront récompensés pour les avoir escortées.

Grubentreich est à une quinzaine de kilomètres et, avec une allure réglée sur celle des demoiselles, peut être atteint en début de soirée. Comme elles refuseront de simplement considérer tout autre plan, c'est la meilleure solution. Hedric, un brave gars qui prend ses responsabilités au sérieux, décide de se rendre au relais avec le cheval restant pour alerter les Patrouilleurs Ruraux.

Les PJ peuvent atteindre Grubentreich en fin de journée s'ils marchent à une bonne allure, mais Bertha risque de les ralentir sur la fin. Tout PJ mâle ayant une bonne apparence et qui la porterait sur le dernier kilomètre gagnera sa plus sincère reconnaissance (la réussite d'un Test de **Soc** le gratifiera d'un baiser amical sur la joue !).

Grubentreich

Le village compte environ 88 habitants, de simples paysans qui tirent des ressources modérées de l'agriculture et de l'élevage. Aucun plan n'en est fourni car la disposition des lieux n'a pas d'importance pour cette histoire.

Mathilde et Edouard Jung — la tante et l'oncle des voyageuses — dirigent la Taverne du Mouton Noir et seront très heureux de savoir que les

PJ ont secouru leurs nièces. En remerciement, le groupe sera logé et nourri gratuitement pour la nuit (les deux chambres de l'auberge sont malheureusement déjà occupées mais la taverne est propre et chaude).

Si les PJ ne mentionnent pas le crâne volant, une des filles le fera. Cela se produira éventuellement au bar, alors qu'il est rempli de gens du cru, ou tard le soir, lorsque Edouard ferme la taverne. Bavarder avec les paysans ne produira que des commentaires sceptiques sur "les coups sur la tête" reçus lors de l'accident. Edouard, lui, se montrera moins sceptique. La description de l'accident recoupe la rumeur qu'il a entendue voici deux jours dans la bouche de Werner Geizhals, un marchand de vin qui revenait du proche village de Pritzstock (voir *Carte 1* et *3a*).

Selon Geizhals, qui se trouve maintenant à Middenheim, les villageois lui ont donné l'impression que le village était maudit, que les morts étaient sortis de leurs tombes, qu'ils rôdaient dans les environs et, plus spécifiquement, que "des crânes volants fantomatiques hantaient les bois". Jung abordera le sujet une fois la taverne vide. Il lui est venu à l'esprit qu'il faudrait s'occuper de ces crânes avant qu'ils se mettent à infester Grubentreich, et qui pourrait mieux le faire que les aventuriers qui viennent d'arriver ? Si les PJ ne semblent pas relever la perche, Jung enrichira les rumeurs, indiquant que ces crânes protègent peut-être un grand trésor oublié depuis longtemps. (Et si Bertha montre des signes de faiblesse envers un des PJ, Edouard rendra l'histoire encore plus attirante, en espérant voir partir les PJ avant qu'une romance puisse commencer !)

Par chance, trois des clients de l'auberge doivent traverser Pritzstock le lendemain ; respectivement le fermier Hans Krug et ses deux hommes à tout faire, Pieter Klammerer et Albrecht Krupp. Tous trois se sont retirés tôt dans leurs chambres, mais ils retournent à Leichlinberg (par Pritzstock — voir *Carte 1*) le lendemain. Les PJ pourraient sans aucun doute faire le trajet dans le véhicule de Krug s'ils le souhaitent.

Ils devront se lever tôt pour lui demander son accord (gare à ceux qui ont trop profité de l'hospitalité d'Edouard). Il acceptera volontiers en échange de 1 Pistole par personne. Il est possible de marchander et de le faire descendre à 6 Sous, mais à cause de sa pauvreté, il essaie de tirer de l'argent de ce qu'il peut.

Et si les PJ ont vraiment besoin d'encouragements pour aller enquêter, Edouard payera le voyage. Ils n'ont plus à se soucier d'Ulrike et de Bertha ; leur oncle les assure qu'il les accompagnera personnellement jusqu'à Middenheim par la prochaine diligence.

Vers Pritzstock

La charrette de Krug met 3 heures pour parcourir les vingt-cinq kilomètres qui séparent Pritzstock de Grubentreich. La seule autre façon d'accomplir le voyage est à pied car il n'y a pas de chevaux à vendre ou à louer. Le fermier et ses aides ne savent rien des événements de Pritzstock car ils reviennent de Middenheim, où ils étaient allés vendre leur production.

Pritzstock : le Village

Pritzstock est un village petit, mais prospère, comptant 48 habitants (plus leurs enfants). La *Carte 2* en montre les environs et la *Carte 3* présente le village proprement dit. En plus de la ferme, chaque maisonnée possède une grange de fermentation où les fûts de vin sont entreposés et où le raisin est pressé. Les bouteilles des meilleurs crus sont généralement conservées dans des caves sous les maisons.

Les bêtes se limitent à quelques cochons, des chèvres et des poules. Les dernières se promènent librement et passent beaucoup de temps à gratter le sol de la partie nord-ouest du village, car les gens y sont enterrés et les vers y sont bien plus gros.

Les vignobles qui entourent le village sont plantés sur des terrasses d'origine humaine, dans du terrain gagné sur la forêt ; le vin produit constitue la seule source de revenu des habitants. Le *Pritzstock Risling* est un vin léger et délicat dont la popularité est croissante dans tout L'Empire Occidental. Lors des dernières années, les récoltes ont été particulièrement bonnes et le village s'est enrichi : les bâtiments et les charrettes sont en bon état, les animaux sont vigoureux et les gens se portent bien. Certains peuvent être surpris de voir que le village ne possède pas d'auberge ; la vie sociale se fait sous forme de fréquentes "dégustations de vin" chez l'un ou chez l'autre, ce qui a créé une communauté extrêmement unie. Les rencontres de loin les plus populaires sont celles qui se déroulent chez Henri-Philippe Rocheteau, le Bourgmestre, ou Maire, de Pritzstock.

Le village est très occupé pendant les vendanges dont le minutage est vital pour le maintien de la prospérité locale. Les grappes doivent être ramassées en 7 jours pour que la qualité du vin soit à son maximum. Il faut des années d'expérience pour apprendre à juger du bon moment pour les vendanges, et les aventuriers arrivent deux jours avant la date où doit débuter la récolte pour que le vin ne soit pas gâché. Des saisonniers des régions environnantes doivent venir, mais des marchands de vin de Middenheim et d'Altdorf sont déjà passés. Le raisin a été estimé et les perspectives semblent bonnes — pourvu que les vendanges commencent à la date prévue.

Pritzstock : Passé et Présent

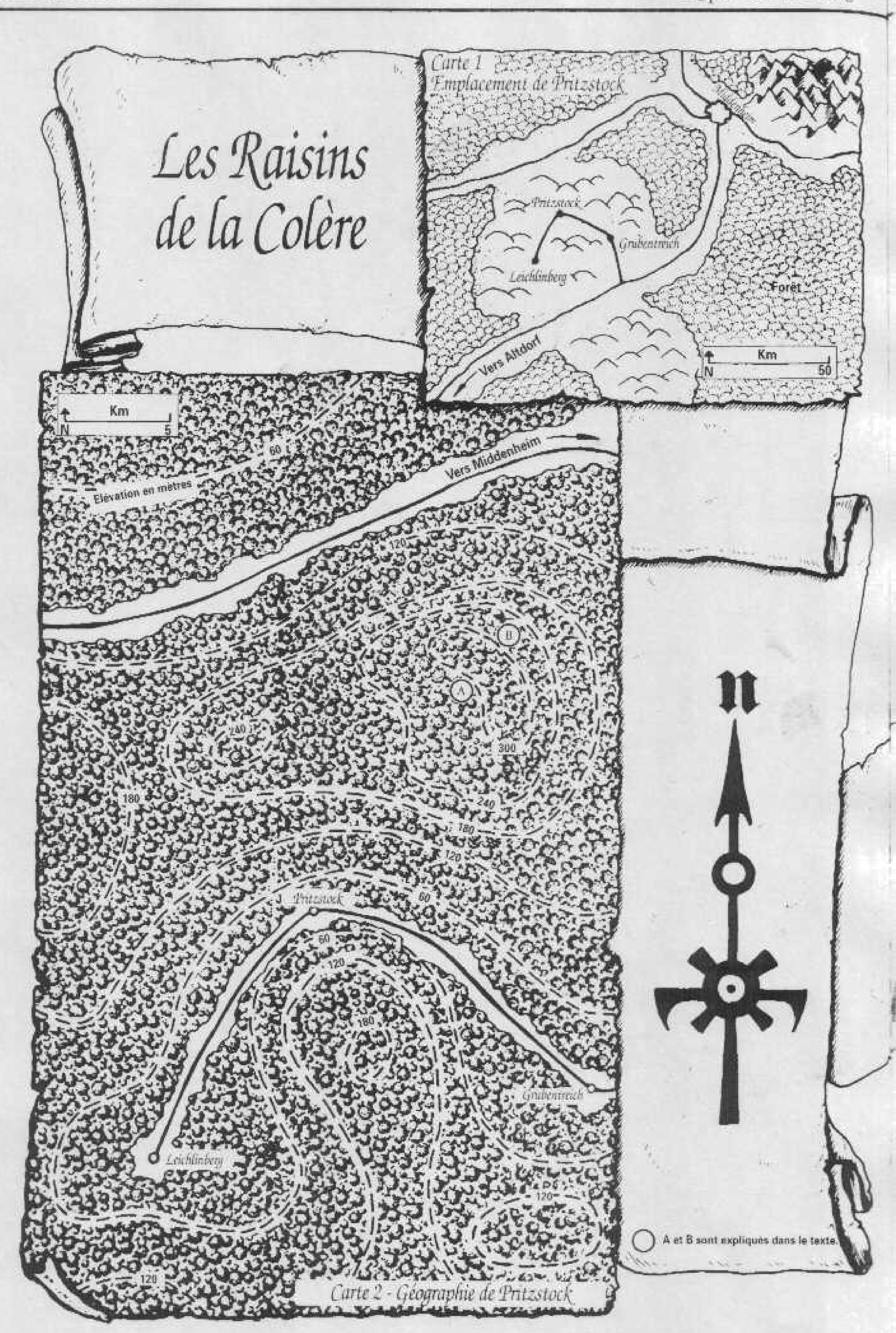
Les origines des troubles actuels remontent à trois ans. Un jeune marchand de vin, Stefan Maranaeur, eut une liaison avec la femme de Henri-Philippe, Elisabet. Henri-Philippe l'apprit en tombant par hasard sur une lettre d'amour, écrite par Stefan et destinée à sa femme. S'il avait pu agir immédiatement, Henri-Philippe aurait piqué une colère typiquement bretonnienne devant sa femme, ce qui aurait mis un terme à l'affaire. Il se trouve qu'à ce moment-là, Elisabet séjournait à Altdorf, sans doute avec son amant, et cela laissa à la fureur incendiaire d'Henri-Philippe le temps de se transformer en glace et de lui mettre des idées de vengeance en tête.

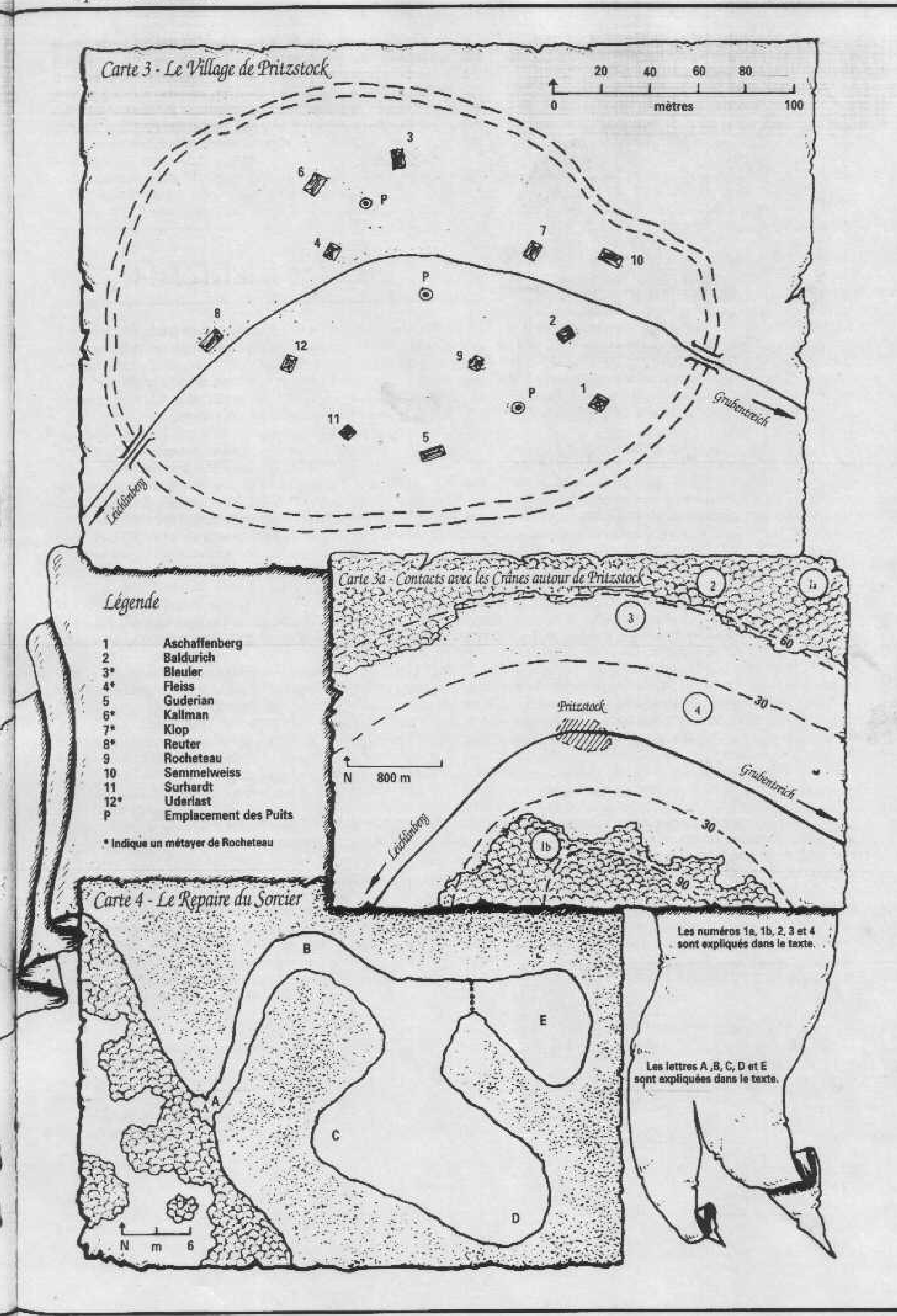
Un mois plus tard, il envoya sa femme à Altdorf avec de l'argent pour acheter de nouveaux vêtements. Elisabet accepta volontiers, y voyant une opportunité de rencontrer son amant. Mais Henri-Philippe avait d'autres plans pour Stefan, qu'il avait dans le même temps invité à Pritzstock, à l'insu d'Elisabet, soi disant pour goûter un nouveau vin. Stefan arriva sans retard et la journée passée en discussion d'affaires s'acheva par une des fameuses dégustations de Henri-Philippe, à laquelle tout le village était convié.

Au cours de bavardages de la soirée, Stefan apprit qu'Elisabet était à Altdorf. Maudissant sa déveine, il modéra ses boissons en prévision d'un départ matinal, annonçant qu'il devait "... rentrer demain matin pour régler des affaires importantes". Mais cette même nuit, Henri-Philippe attaqua Stefan pendant son sommeil et l'assomma. Il transporta le corps dans une alcôve de la cave spécialement préparée. Après l'avoir enchaîné au mur, il attendit que le jeune marchand de vin reprenne connaissance. Avec un grand soin et beaucoup de précision, Henri-Philippe commença à boucher l'alcôve avec des pierres et du ciment, indifférent aux suppliques désespérées de Stefan.

Le travail fut enfin achevé et Henri-Philippe fut satisfait. Il avait laissé une barrique de vin à portée de main pour que le prisonnier puisse étancher sa soif, comptant sur une mort lente due à la faim. Il ne lui restait plus qu'à se




Les Raisins de la Colère
Carte 1
Emplacement de Pritzstock
Pritzstock
Grubentreich
Leichlinberg
Forêt
Vers Altdorf
Km
N
50
Km
N
5
Vers Middenheim
Élévation en mètres
60
120
B
A
240
300
180
240
180
120
Pritzstock
60
60
120
180
Grubentreich
Leichlinberg
120
120
Carte 2 - Géographie de Pritzstock
n
A et B sont expliqués dans le texte.


Carte 3 - Le Village de Pritzstock
20 40 60 80
0 mètres 100
3
6
P
4
7
10
P
8
2
12
9
1
P
11
5
Grubenstreich
Lechlanberg
Carte 3a - Contacts avec les Crânes autour de Pritzstock
2
1a
3
60
30
Pritzstock
4
N 800 m
Grubenstreich
Lechlanberg
30
1b
90
Légende
1 Aschaffenberg
2 Baldurich
3* Bleuler
4* Fleiss
5 Guderian
6* Kallman
7* Klop
8* Reuter
9 Rocheteau
10 Semmelweiss
11 Surhardt
12* Uderlast
P Emplacement des Puits
* Indique un métayer de Rocheteau
Carte 4 - Le Repaire du Sorcier
B
E
A
C
D
N m 6
Les numéros 1a, 1b, 2, 3 et 4 sont expliqués dans le texte.
Les lettres A, B, C, D et E sont expliquées dans le texte.

débarrasser du cheval de Stefan. Le village étant en train de cuver les effets du vin de la veille, il put s'éclipser discrètement. Après avoir éparpillé les affaires de Stefan sur la route, il libéra le cheval et revint à Pritzstock.

Trois jours plus tard, la selle et les sacoches furent découvertes. Tout le monde pensa qu'il était parti de bonne heure sans saluer personne. Malgré des recherches organisées par le Maire de Pritzstock, on ne retrouva jamais son corps.

Pendant un moment, la disparition et la mort présumée du jeune marchand furent la source de nombreuses discussions et d'inquiétude dans le secteur. Mais comme plus rien ne se produisit qui aurait pu alimenter les spéculations, le nom de Stefan Maranaeur fut oublié, du moins c'était ce qu'Henri-Philippe souhaitait et pensait. Et il aurait pu en être ainsi s'il n'y avait eu le frère jumeau de Stefan, Dieter.

Au moment de l'emprisonnement de Stefan, Dieter arrivait au terme d'un brillant apprentissage comme sorcier, à Middenheim. En même temps que s'écoulaient les jours d'épreuve de Stefan, Dieter commença à souffrir un peu de la même façon. Le lien entre les deux jumeaux fit que Dieter souffrit d'abord d'insomnie ; au bout d'une semaine, il présentait les signes d'un grave dépérissement. Peu après, l'apprenti sorcier sombra dans le délire et sa condition s'aggrava tellement que les médecins s'attendirent au pire. Brusquement (au moment de la mort de Stefan), le mal qui le rongeait depuis un mois disparut et Dieter se rétablit progressivement. Il n'apprit qu'alors la disparition de son frère lors d'un voyage d'affaires à Pritzstock.

Au cours des trois années suivantes, Dieter a appris la liaison de son frère avec Elisabet (grâce à des lettres trouvées dans la demeure de Stefan à Altdorf) ainsi que l'invitation de Henri-Philippe. En discutant de ces éléments, ainsi que de la mystérieuse maladie, avec ses supérieurs, Dieter a fini par comprendre les causes de la disparition de Stefan.

Dieter, qui est maintenant un Sorcier de Niveau 2, est venu au village, brûlant du désir de vengeance. Mené par ses propres croyances (plutôt irrationnelles), Dieter est aussi affecté par l'esprit de son défunt frère ; Stefan Maranaeur exerce maintenant depuis sa tombe une force haineuse qui influence Dieter pour ruiner Pritzstock et tuer Rocheteau.

La première action du sorcier fut d'explorer la campagne locale et de se trouver une base d'opération sûre pour lui et son garde du corps, Kurt Schultz. D'une certaine manière, il eut de la chance. Dans une grotte dissimulée par la végétation, ils mirent à jour de nombreux crânes humains et humanoïdes, sinistres restes d'une ancienne bataille. Dieter sentit immédiatement qu'il y avait une certaine magie en eux. Après des expériences, il comprit qu'on pouvait les contrôler, dans certaines limites. Depuis, il les a envoyés attaquer le village ; ils représentent la technique parfaite pour terrifier les villageois et pour les faire fuir. Il ne sait pas que les qualités magiques des crânes sont dues à des traces de Pierre Distordante présentes dans la grotte. Il n'y en a pas suffisamment pour provoquer des changements Chaotiques sauf avec une très longue exposition, mais c'est assez pour intéresser ceux qui en sont traditionnellement consommateurs — cela mènera à la séquence finale de l'aventure.

Une petite bande de Skavens, consciente de la présence de la Pierre Distordante, est venue la chercher. Leur champ de recherche s'étant rétréci à la grotte, les Skavens ont espionné Dieter et Kurt et ils ont aussi vu les crânes volants. Leur chef, qui est plutôt malin pour un Skaven, a décidé de prendre son temps pour voir de quoi sont capables les crânes et comment son groupe pourrait en tirer parti. Plutôt prudents, les Skavens ne savent pas trop s'ils doivent attaquer ou négocier, car l'air pourrait se remplir de crânes volants aux pouvoirs inconnus.



Le reste de l'aventure est prévu comme suit : après la description de la scène initiale à l'arrivée des PJ, une section concerne les PNJ, ce qu'ils font, qui ils sont, ce qu'ils savent et des suggestions sur leurs réactions à diverses actions et conversations de la part des personnages. Suit une description de Dieter, de Kurt et de la grotte, ainsi que quelques détails sur le repaire des Skavens. Un des aspects importants est lié au temps : Dieter réalisera son projet si les vendanges sont interrompues. L'ambiance dans le village deviendra progressivement désespérée alors que les jours passeront.

L'Arrivée à Pritzstock

La piste grossière qui arrive de Grubentreich émerge de la forêt et révèle une petite vallée, intensément cultivée, avec des acres et des acres de vignes florissantes. Si le groupe voyage avec Hans Krug, il entendra un grognement de surprise ; le fermier exprimera, si on lui en demande plus, son étonnement de ne voir personne travailler dans le vignoble. Les PJ arrivent au Jour 0 et les événements sont prévus en conséquence.

Une fois dans le village même, les PJ seront surpris à la fois par sa prospérité et par sa tranquillité. De plus, sur deux maisons, des planches grossières sont clouées sur les fenêtres et de grandes brassées de fleurs pendues aux portes principales (l'*Identification des Plantes* révèlera qu'il s'agit de "doigts de nounou" — qui sont généralement censés éloigner les mauvais esprits). Les portes de ces maisons portent aussi des inscriptions composées de runes sans signification, mais il faut la compétence *Connaissance des Runes* pour se rendre compte qu'elles ne veulent vraiment rien dire.

La poursuite du voyage avec Krug ou une reconnaissance générale révèlera que tous les villageois assistent à une réunion près de la maison de Henri-Philippe. Le spectacle est très confus, les gens parlant et criant tous en même temps. La réunion se calmera lorsque les étrangers seront remarqués et, à ce stade, les villageois se méfieront des nouveaux venus et réagiront en conséquence.

Prenant avantage de l'accalmie, Henri-Philippe prendra la parole. « *Ecoutez-moi. Il ne sert à rien de débattre si nous ne pouvons pas nous calmer et discuter rationnellement. Et il ne sert à rien d'accuser les gens sans raison.* » Un murmure général de désaccord se répand, mais Henri-Philippe poursuit. « *Que tout le monde rentre à la maison et nous nous retrouverons dans deux heures.* » Il est alors largement approuvé et les villageois se dispersent. Si les PJ sont toujours avec Krug, le fermier et ses aides les quitteront à ce moment-là pour poursuivre leur chemin (mais pas avant d'avoir fait une halte au magasin local pour apprendre ce qui se passe).

Une fois la réunion achevée, Henri-Philippe pourra aller saluer le groupe. Toutes les indications figurent dans sa description dans la liste des PNJ.

Evénements Récents

Voici dix jours, un enfant, Seel Baldurich, est revenu au village en courant car il avait vu un "fantôme" dans les bois (Contact 1 sur la *Carte 3* mais voir les indications dans la liste des PNJ). Seel est bien connu du village pour ses multiples histoires fantaisistes et celle-ci fut attribuée à son imagination. Trois jours plus tard, Isolde Guderian était allée ramasser des fruits lorsqu'elle remarqua un crâne posé sur une branche. Il ne bougea pas mais quand elle revint avec deux représentants de la milice, il avait disparu (Contact 2). Les villageois ne la prirent pas trop au sérieux. Il y a trois jours, deux ouvriers agricoles, Sigismund Halsbret et Knud Gropenfrotteur, affirmèrent tous deux avoir vu un "crâne brillant" qui flottait dans les bois alors qu'ils travaillaient (Contact 3). On les crut sans difficulté, mais une recherche approfondie effectuée par la milice ne révéla aucun indice.

Enfin, le matin de l'arrivée des PJ, Erietta Surhardt fut attaquée, là encore alors qu'elle travaillait dans les vignes. Trois autres ouvrières l'entendirent crier et accoururent là où elle avait été vue pour la dernière fois. Elles la découvrirent inconsciente et ensanglantée, mais le pire était le crâne qui reposait sur son buste (Contact 4). Le crâne s'éleva dans l'air et, au lieu d'attaquer, s'enfuit dans la forêt. Erietta fut ramenée et elle se trouve maintenant dans la maison de Rocheteau, où Elisabet s'occupe d'elle.

Le village déjà effrayé se rassembla pour "faire quelque chose" ; l'absence de Sigismund Halsbret (un des témoins du Contact 3) fut alors

remarquée. Le village fut fouillé en vain et les villageois n'en ont été que plus découragés (en réalité, Sigismund, complètement terrorisé, est parti discrètement avant l'aube. Il n'avait pas de parents sur place et a décidé de plier bagage). Avec les vendanges qui doivent commencer dans deux jours, les villageois s'inquiètent pour leur gagne-pain : ils ont peur d'aller dans les vignes et les ouvriers saisonniers vont sûrement entendre parler de ces événements et se garder de venir.

Tout ce qui précède est connu de tous mais les PJ obtiendront sans aucun doute une version plus cohérente grâce à Henri-Philippe. Les spéculations vont bon train et on se rappellera la disparition d'un jeune marchand de vin, trois ans plus tôt. De plus, plusieurs rumeurs/explications des événements récents circulent :

(1) Les tombes de guerriers morts dans une ancienne bataille ont été dérangées par le nettoyage de la forêt. Des rumeurs locales, basées sur des vérités, prétendent qu'une horde du Chaos de la Forêt Drakwald a été abattue au sud-ouest. Peut-être certains ont-ils été tués près de Pritzstock ?

(2) Les crânes ont été envoyés par les dieux, comme punition pour ne pas avoir offert de sacrifices convenables en regard des excellentes récoltes récentes.

(3) Henri-Philippe doit être d'une certaine manière impliqué dans l'histoire afin d'acheter les terres à bas prix quand tous les villageois seront partis ou auront été tués. Qui d'autre dispose d'un capital suffisant pour acheter la terre ?

Cette dernière rumeur est la plus sombre et ne sera évoquée que si ça tourne mal (et hors de la présence de Henri-Philippe).

Les villageois sont aussi en colère contre la milice qui n'a rien fait pour arrêter les crânes et cela a créé des dissensions entre les gens. Quant à savoir ce qu'est censée faire la milice (quatre fermiers et un guerrier), personne ne le dit, ce qui ne les empêche pas de se plaindre.

Pritzstock : Les Habitants

NB : certains villageois ont la compétence *Viticulture*. Elle est similaire à *Fermentation* mais ne s'applique qu'au vin et comprends la connaissance de la culture de la vigne et des autres aspects de la fabrication du vin.



Henri-Philippe Rocheteau, Maire de Pritzstock

Henri-Philippe est un homme de 42 ans, grand et fort ; son teint est olivâtre et ses cheveux noirs lui tombent sur les épaules. Une décennie de vie confortable lui a fait prendre un peu de poids, mais il est encore de santé robuste.

A l'origine marchand de vin de Bretonnie, Henri-Philippe avait visité la région pour affaires et avait remarqué l'excellent potentiel du sol et du climat pour la culture du raisin bretonnien. En empruntant de l'argent, il a acheté à des gens du coin une surface substantielle de terre (à un prix correct) et s'est installé voici 14 ans. Ces gens travaillent maintenant cette terre comme métayers. Le nouveau cru fut rapidement établi et, ayant remboursé l'emprunt initial, Henri-Philippe jouit maintenant de profits en hausse.

Il a épousé Elisabet, une enfant du village, deux ans après son arrivée, attiré par son air agréable et sa nature innocente.

Depuis qu'il a appris sa liaison avec Stefan Maranaeur, il s'est montré très amer envers elle et, depuis, il la traite plus en domestique qu'en épouse.

Il la blâme aussi pour ne pas lui avoir donné d'enfant ; le reste du village l'a remarqué et attribue à ce problème l'échec du mariage.

Henri-Philippe est le Bretonnien typique, ayant tendance à l'exubérance et à des démonstrations émotionnelles "théâtrales".

Il va perdre beaucoup si la récolte ne se déroule pas comme prévu et accueillera les PJ comme des sauveteurs potentiels. Il leur proposera 750 CO s'ils s'occupent des crânes avant le début des vendanges. La somme



offerte sera réduite de 100 CO par journée de récolte perdue. Personnellement, il croit que les crânes viennent effectivement d'un champ de bataille qui a été dérangé ; il suffirait peut-être de sceller l'entrée de la tombe pour empêcher les crânes de sortir. Pendant la durée de leur engagement, les PJ peuvent dormir dans la grange et ils pourront boire et manger gratuitement.

Si ce scénario fait partie d'une campagne, Rocheteau pourrait offrir un pourcentage des gains de la récolte en paiement.

Une bonne année rapporte 5000 CO à Henri-Philippe, plus 1000 CO par année d'âge du vin (la maturité maximale est atteinte en cinq ans). Rocheteau ouvrira les négociations à 15%, mais il est possible de le faire monter à 20%.

Les PJ doivent annoncer le nombre d'années qu'ils souhaitent attendre et les différents membres devront revenir à l'époque de vendanges appropriée pour récupérer leur part de la somme convenue. Les profits de Rocheteau tombent de 10% par journée de vendanges perdue.

La Cave

Le plan de la maison n'est pas fourni, mais la fouille de la cave révélera des travaux de maçonnerie assez récents derrière un des gros tonneaux de vin (l'espace entre le tonneau et le mur n'est que de 30 cm).

Si on l'interroge à ce sujet, Rocheteau (qui se demandera peut-être ce que des gens pouvaient bien faire dans sa cave, puisque le seul accès se fait par la cuisine) affirmera que l'alcôve a été scellée pour combattre l'humidité. La compétence *Exploitation Minière* montrera que les travaux ont moins de cinq ans et qu'il n'y a pas trace d'humidité dans le reste de la cave.

Il est difficile d'atteindre l'alcôve scellée. L'absence d'espace empêche l'emploi d'un marteau.

Pour abattre le mur, il faut d'abord déplacer le (lourd) tonneau de vin, ou le briser. Le dégagement de l'alcôve permet de découvrir un cadavre desséché, dont une main est enchaînée au mur.

Un tonneau de vin et une louche sont à côté de lui et une lettre peut être trouvée sur le corps. Une partie a été dévorée par les moisissures, le texte qui reste est le suivant :



> Mon très cher Stefan,
> Comme tu m'as manqué. Pendant combien de temps pourrons-nous encore faire semblant ? Nous finirons certainement par être un jour découverts. Je n'ose qu'à peine te rencontrer lorsque tu viens nous voir, de peur que l'éclat de mon regard ne trahisse l'amour qui palpite en moi. Peux-tu ne pas voir comme je frémis lorsque tu prends ma main pour me saluer, mes yeux ne te suivent-ils pas lorsque...

Comme vous pouvez le supposer, la lettre a été écrite par Elisabet Rocheteau.

Réactions aux Evénements

Si, au cours de l'aventure, Henri-Philippe se retrouve face à Dieter Maranaeur, il blêmira comme s'il venait de voir un fantôme. Il ignorait que sa victime avait un frère jumeau et supposera que Stefan a réussi à s'échapper. Le MJ peut souhaiter que Henri-Philippe craque et se dévoile, peut-être en se précipitant dans la cave dans une crise momentanée de démence pour examiner la "cellule".

Henri-Philippe pourrait aussi être envahi par la colère, en voyant que son ennemi est toujours vivant, et attaquer Dieter immédiatement avec un commentaire du style *« Toi ! Je ne sais pas comment tu as réussi, mais tu ne vas pas échapper à la mort une deuxième fois. »*

Si la preuve du crime lui est présentée (c.-à-d. le cadavre dans la cellule), Rocheteau tentera de bluffer, de corrompre ou de combattre pour se tirer d'affaire.

Henri-Philippe Rocheteau, Maire de Pritzstock

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	41	42	4	4	6	41	1	34	51	41	21	39	52	Neutre

Compétences

Alphabétisation — Bretonnien, Reikspeil ; Calcul Mental, Connaissance des Plantes, Etiquette, Résistance à l'Alcool, Viticulture.

Possessions

Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc), dague (I +10, D -2, Prd -20), sacoche (4 CO, 11/10), épée (conservée chez lui).



Elisabet Rocheteau

Elisabet est âgée de 33 ans ; elle est svelte, aux cheveux blonds tressés et aux yeux bleu foncé. Campagnarde tranquille, elle ne parle que peu en présence de son mari. Ses parents, qui sont morts depuis, l'ont persuadée d'épouser Rocheteau et le mariage a connu une période de réussite, bien qu'elle fût toujours intimidée par la personnalité extravagante de Henri-Philippe. Au cours des toutes dernières années, son mari est devenu de plus en plus dominateur. Evidemment, elle en est de plus en plus malheureuse. Elle se reproche en partie de ne pas lui avoir donné d'enfant et elle essaie de compenser en se comportant en épouse dévouée. La disparition de Stefan l'a profondément affectée et son chagrin est d'autant plus intense qu'elle doit le garder secret. Elle se souvient de leur liaison et elle fait souvent des rêves éveillés dans lesquels son amant finit par revenir un jour pour la rendre de nouveau heureuse. Elle conserve les quelques lettres qu'il lui a remises secrètement dans une boîte à chapeau dans la chambre.

Réactions aux Evénements

Elisabet sait que Stefan avait un jumeau, mais, si elle le voit, sa réaction sera de croire que son rêve s'est enfin réalisé. Elle a encore assez de courage pour tenter de tuer Henri-Philippe si elle apprend la vérité sur la mort de Stefan. Sinon, elle fera tout son possible pour qu'il soit exécuté pour meurtre.

Elisabet Rocheteau

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	29	29	3	3	4	38	1	37	39	44	45	37	37	Neutre

Compétences

Alphabétisation, Charisme, Commerce, Cuisine, Etiquette, Evaluation.

Possessions

Couteau (I +10, D -2, Prd -20), bourse (1 CO, 16/8).



Parzival Tristan Aschaffenberg

Aschaffenberg est un jeune homme de 22 ans, de bonne allure : 1,88 mètres, des yeux bleus et des dents blanches comme des perles. Parzival est le fils d'un gentilhomme d'Altdorf (ce qui a conduit le village à penser, à tort, qu'il serait un fils illégitime de l'Empereur) ; il est à mi-parcours d'une période de deux ans dans la milice locale (dont il a la charge).

Parzival veut devenir un Templier mais son père, un ami de Rocheteau, a insisté pour qu'il acquière d'abord quelque "expérience aventureuse" et l'a envoyé à Pritzstock pour qu'il organise la milice. Il croit que cela lui permettra de goûter à l'aventure sans trop de risque. Parzival a consacré beaucoup de temps à l'entraînement de la milice (quatre hommes), leur faisant faire des marches et des exercices. Le reste de son temps a été consacré à courtiser la beauté locale, Isolde Guderian. Il fait preuve à tout moment des symptômes classiques dus à ses origines : il est riche, vain, arrogant et d'un chauvinisme pénible.

Il considère les attaques des crânes comme un don du ciel, l'occasion de prouver enfin sa valeur. Mais les crânes n'ont malheureusement pas joué le jeu et il n'en a pas vu un seul, encore moins combattu. Il s'intéresse surtout à la gloire qu'il peut en tirer et donc il accueillera avec enthousiasme tout plan consistant à aller rosser ces indésirables. Comme il est bien conscient que l'on reproche à la milice de ne pas être assez efficace, il collaborera à tout plan qui semble pouvoir donner des résultats (à condition d'avoir un rôle important à y jouer). Les PJ feraient bien de le mettre de leur côté, malgré sa personnalité exaspérante.

La milice qu'il commande est composée de Josef Bleuler, Manfred Fleiss, Hans-Friedrich Kallman et Gunter Semmelweiss.

Parzival Tristan Aschaffenberg

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	41	41	4*	4	7	46	2	32	44	34	37	30	41	Bon

Compétences

Acuité Visuelle, Armes de Spécialisation — Escrime, Armes de Parade ; Conduite d'Attelage, Coups Puissants, Désarmement, Dressage, Equitation — Cheval, Esquive, Evaluation, Force Accrue*, Viticulture.

Possessions

Cotte de mailles (1 PA — Tronc, jambes), casque (1 PA — Tête), cagoule (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — partout), rapière (I +20, D -1), main gauche (D -2, Prd -10), vêtements éclatants, bijoux personnels (valant 40 CO), sacoche (17 CO, 16/), Friedrich : cheval de guerre léger.



Isolde Guderian

Isolde est une ravissante personne de 20 ans, aux cheveux noirs, aux yeux verts et avec une silhouette aux proportions parfaites. Elle sait parfaitement l'effet que produit sa présence sur les hommes mais elle dissimule cette connaissance sous un air de parfaite innocence. Elle porte ouvertement une petite broche en or que lui a donnée Parzival.

Tout aventurier Humain ou Elfe possédant au moins 40 en **Soc** éveillera franchement son intérêt car elle cherche un mari qui l'emmènera loin de Pritzstock, mais elle flirtera assez volontiers avec tous les aventuriers. Elle agit ainsi en partie pour voir la réaction de Parzival, son "petit ami" actuel. Il s'est longtemps vanté de ses prouesses guerrières et elle aimerait le voir en action.

Note : Parzival défiera tout mâle qui se montrera trop amical avec sa promise. A moins d'être insulté, il ne souhaite pas de duel à mort et, tant qu'il n'est pas blessé, il tentera de désarmer son adversaire et de proclamer immédiatement la défaite. Les choses prendront une mauvaise tournure si Parzival est tué dans ces conditions ; Rocheteau fera porter la nouvelle à Altdorf sur le champ et le MJ devrait donner suite à cette affaire de la manière qui lui semble convenable. En tout cas, Isolde louera Parzival s'il gagne (et elle cessera de flirter) et elle le consolera s'il perd. Après tout, il est peut-être ennuyeusement arrogant, mais il est gentilhomme.

La rencontre d'Isolde avec un crâne est le Contact 2 sur la *Carte 3a*. Elle peut aussi indiquer que cela semblait être un crâne d'animal, peut-être un blaireau ou quelque chose comme ça (Isolde a vu un crâne de Skaven). Elle n'en est pas sûre, mais si on le lui demande, elle indiquera que les yeux brillaient légèrement. Ramenée sur les lieux de l'apparition, elle sera incapable de situer l'arbre précisément. Une fouille du site ne révélera rien d'intéressant.

Isolde Guderian

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	29	29	3	3	4	38	1	37	29	34	35	27	37	Neutre

Compétences
Ambidextrie, Charisme, Connaissance des Herbes, Cuisine, Etiquette.

Possessions
Bijoux personnels (100 CO), bourse avec 6 CO, 11/27.

Wuder Lechart



Wuder semble être l'idiot du village, saoul et sale. Dans la plus pure tradition des idiots de village, il reste assis sur une barrière, à mâchouiller son brin de paille et à cligner des yeux d'un air entendu à tous les passants. Le jeune Wuder est arrivé à Pritzstock voici 10 ans, comme saisonnier et il est resté à la fin des vendanges. Son comportement a commencé à devenir étrange trois ans après et il est maintenant complètement fou. Par chance pour lui, le village en a pitié et lui fournit un minimum de nourriture.

Wuder se promène librement dans tous les environs, il rôde dans la forêt quand l'envie lui en prend. Il parlera à quiconque lui donnera à manger et suivra fidèlement toute personne qui lui donnera quelque chose de brillant (comme une Pistole d'Argent). Le discours de Wuder est pratiquement incompréhensible. Tout d'abord, il n'a plus la moindre dent, il est souvent saoul ou en plein délire, mais surtout il parle un mélange d'*Occidental* et de *Langue Noire*. Les PJ qui connaissent cette langue la reconnaîtront avec un Test d'*Observation* ; ce même Test chez les autres PJ leur indiquera simplement qu'il parle un mélange de deux langages.

Dans sa jeunesse, Wuder s'était intéressé à des rumeurs concernant un site de bataille dans la région. Il a passé des heures à fouiller la forêt et a découvert par hasard la grotte contenant la Pierre Distordante (et les crânes). Il se mit à creuser là où se trouvaient les crânes dans l'espoir de découvrir un trésor. Tout ce qu'il dégagea se limitait à un morceau de roche et il aurait creusé plus profondément si un des crânes n'avait pas bougé ! Il s'enfuit en emportant le caillou qu'il a gardé comme porte-bonheur. Il s'en sert maintenant comme d'une dent pour l'aider à mâcher les petits bouts de nourriture trop coriaces.

La Pierre Distordante n'est pas le porte-bonheur idéal et le cerveau de Wuder a commencé à en souffrir ; il a commencé à intégrer des fragments de *Langue Noire* dans ses propos. Par contre, son corps en a tiré profit et sa résistance s'est accrue au fil des ans. Son total de *Blessure* a augmenté et il est devenu non seulement résistant aux *Maladies* et aux *Poisons*, mais aussi insensible aux armes normales. Son cerveau étant presque complètement liquéfié, il est immunisé contre la *Peur* et il ne ressent plus la douleur. Tous ces attributs seront définitivement perdus s'il est séparé de son bout de pierre pendant plus d'une journée et il deviendra un idiot normal en tout point. Sa folie ne peut être soignée par aucun traitement standard.

S'il perd son "porte-bonheur" (et il ne le donnera à personne sans difficulté), il sera extrêmement affecté. Peu après, il se dirigera vers la grotte pour en trouver un autre morceau. Comme il est sensibilisé au Chaos, il le localisera sans difficulté et les PJ peuvent en tirer des conclusions utiles. S'il obtient un nouveau morceau de pierre, il développera d'autres mutations.

Wuder Lechart

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
2	11	9	2	2	18	7	1	22	0	5	3	1	11	Fou

Compétences
Baratin, Déplacement Silencieux Rural, Immunité Contre les Maladies, Immunité Contre les Poisons, Mendicité, Résistance à l'Alcool.

Possessions
Vieux vêtements, bol pour mendier/manger/boire, bouteille d'alcool.



Autres Villageois

La *Carte 3* indique toutes les maisons de Pritzstock, et tout villageois qui ne figure pas ci-dessus possède le profil type suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
4	29	27	3	2	5	29	1	35	29	31	27	29	33	Neutre
	31	29		3		31				29(changement pour la milice)				

Compétences
10% de chances de Commerce, Connaissance des Herbes, Déplacement Silencieux Rural, Evaluation, Identification des Plantes, Orientation, Soins des Animaux, Travail du Bois.
20% de chances de Camouflage Rural, Equitation.
50% de chances de Conduite d'Attelage, Cuisine, Résistance à l'Alcool.
90% de chances de Viticulture.

Possessions
50% de chances d'un Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc), gourdin ou dague (I +10, D -2, Prd -20), sacoche (1D6 CO, 1D10/2D10).

Voici quelques détails sur certains autres villageois :

Seel Baldurich



Seel est un jeune garçon parfaitement odieux, un petit morveux. Il jouait dans les bois lorsqu'il vit un crâne au point 1a de la carte des Contacts et il revint en courant, terrorisé. Mais, comme il avait été averti "...encore et encore" de ne pas jouer aussi loin du village, il a menti sur sa position et a prétendu l'avoir vu au point 1b.

Questionné sérieusement, Seel doit réussir un Test de *Bluff* pour ne pas éveiller de soupçons chez la personne qui l'interroge. C'est un menteur assez qualifié qui a donc 30% de chances. Il avouera la

tragédie si on le confronte à un de ses mensonges. Il se pourrait qu'il emmène le groupe au point 1b plus d'une fois et, dans ce cas, les PJ devraient avoir droit à un Test d'*Observation* pour remarquer que l'endroit n'est pas le même (Seel n'a que 7 ans).

Tout ce qu'il a vu, c'est un crâne qui s'éloignait de lui ; mais, l'imagination aidant, c'est devenu un sacré morceau, qui "crachait le feu", "hurlait", "était couvert de cornes et de pointes", etc. Comme le garçon croit maintenant à moitié ses propres histoires, laissez les PJ démêler le vrai du faux.





Sigismund Halsbret

Sigismund, un des témoins du Contact 3, a décidé depuis de faire ses bagages et de partir. Il travaillait pour la maison Reuter et une inspection de sa chambre (un coin dans le fenil) révélera que tous ses vêtements et ses quelques biens ont aussi disparu. Ses employeurs estimaient qu'il était un ouvrier plutôt paresseux et ils ne seront guère gênés par son départ.

Knud Gropenfrotteur

Knud est l'autre témoin du Contact 3. Il travaille pour la ferme Kallman ; il est plutôt stupide et il faut souvent l'asticoter pour qu'il révèle le peu qu'il sait. Il travaillait en compagnie de Halsbret lorsqu'ils repérèrent un crâne se dirigeant vers eux. Sigismund se mit à courir mais Knud l'a attendu avec sa pelle favorite "Brise-mottes". Pour une raison inconnue, le crâne a fait demi-tour et a filé dans les bois.

Knud transporte sa pelle partout et il dort même avec elle. Sa principale utilité dans le village vient de sa *Force* qui atteint 6, mais avec une **CC** de 22 et une **I** de 12, son potentiel en combat est réduit.



Erietta Surhardt

Cette jeune femme se trouve actuellement chez les Rocheteau, où elle est toujours inconsciente ; sa mère et Elisabet Rocheteau veillent sur elle. Elle reviendra à elle dans environ deux jours, mais le sang perdu l'aura affaiblie.

Une *Traumatologie* réussie lui permettra de reprendre conscience au bout d'une demi-heure. Mais ni sa mère ni Elisabet ne laisseront n'importe quel petit aventurier crasseux se livrer à des expériences sur le corps d'Erietta ; il devra d'abord les convaincre de ses capacités médicales ou de la nécessité d'obtenir des informations sur l'attaque.

L'examen d'Erietta montrera qu'elle a été mordue deux fois et, avec l'utilisation de la *Pathologie* ou de la *Traumatologie*, qu'une des blessures présente des signes d'infection. Cette infection est normale et disparaîtra dans un jour mais elle peut être traitée par un jet de *Pathologie* réussi.

Erietta a été attaquée par surprise et la seule chose dont elle se souvienne est "une face blanche et brillante avec des yeux rouges" (Contact 4 sur la *Carte 3a*). D'autres informations peuvent être obtenues de ses "salvatrices", Wanda et Hilda Klop et Imogen Uderlast. Elles ont entendu un cri et ont accouru pour porter secours, mais en voyant le crâne sur Erietta, elles se sont immédiatement enfuies. Leur courage revint lorsqu'elle virent le crâne partir dans la forêt. Note : Wanda et Hilda sont jumelles ; elles répètent systématiquement ce que vient de dire l'autre et/ou confirment l'exactitude de la même affirmation.



Ludovic et Mathilda Reuter

Ce couple snobinard dirige le seul magasin du village. Les objets courants dont ont besoin les fermiers sont vendus au prix normal et, grâce à la prospérité locale, quelques colifichets sont également disponibles.

Ils sont systématiquement sans utilité ; tables de jeu pliantes, porte-toasts, gnomes de jardin, etc. Ces objets sont vendus 25% plus cher que dans le tarif normal **WJRF**. Mathilda est la commère du village et connaît bien des "vérités" sur les gens de Pritzstock et de ses environs.

Henri-Philippe a une maîtresse à Altdorf et une à Middenheim.
(Faux : il en a une à Middenheim uniquement).

Aschaffenberg a été désavoué à cause d'une "indiscrétion".
(Faux : mais il a mis une servante enceinte).

Knud Gropenfrotteur est recherché pour meurtre à Middenheim.
(Faux : Knud ne s'est jamais rendu à Middenheim).

Elisabet Rocheteau s'affiche avec ses amants devant son mari.
(Faux).

Gunter Semmelweiss passe beaucoup de temps dans la grange des porcs.
(Vrai : il est avare et cache son argent dans la porcherie).

Isolde Guderian a obtenu sa broche en se "montrant gentille".
(Faux).

Etc.

Mathilda ne s'intéresse pas aux légendes, mythes et autres. Interrogée sur Stefan Maranaeur (peu probable), elle se souviendra que c'était un marchand de vin présentant bien qui venait d'Altdorf, *« ... et, à ce que l'on dit, il avait une femme à chaque endroit où il faisait des affaires »*. Lorsqu'elle a la possibilité de jacasser un moment, elle invente automatiquement une histoire (de préférence de nature équivoque).

Déroulement de l'Aventure

Les PJ qui se seront comportés intelligemment devraient être embauchés pour régler le problème des crânes très vite après leur arrivée au village. Ils disposent de deux jours avant le début des vendanges et, jusque-là, les villageois n'ont pas de raisons particulières pour s'aventurer en dehors de la zone d'habitation. Si le problème n'est pas réglé, ils ne travailleront pas dans les vignes, à moins d'être protégés par une escorte personnelle : leurs ressources vont peut-être en souffrir, mais c'est mieux que d'être tués. Même si les PJ veulent et peuvent garder les villageois, cela n'aura que peu d'incidence sur la récolte car sans les saisonniers (effrayés d'est en ouest par les rumeurs et les crânes) la quantité de raisin ramassé sera négligeable.

La milice, menée par Parzival, sera à la disposition des PJ. Mais ses membres ne sont que des fermiers un peu améliorés et, à l'opposé de

leur chef, ils n'ont aucun désir d'aller chasser le crâne. Parzival leur ordonnera donc de monter la garde aux limites du village ; lui-même est très impatient d'affronter les crânes.

Les aventuriers auront sans doute trois objectifs : acquérir des informations sur les attaques (traité précédemment), capturer un crâne et localiser l'endroit d'où ils viennent. Ces deux points sont traités ci-dessous.

Capture d'un Crâne

Ce n'est pas une tâche facile. Le principal problème est qu'il n'y a rien à capturer. Au cours de la dernière semaine, seuls quatre Contacts se sont produits (plus celui qui a fait verser la diligence). Que ça leur plaise ou non, les PJ devront attendre qu'un crâne vienne à leur rencontre. Ils pourront battre la campagne tout autour de Pritzstock, ils n'obtiendront aucun résultat.

A leur insu, les crânes suivent une chronologie établie par Dieter. La plupart des rencontres précédentes sont dues aux expériences de contrôle qu'il a menées : déplacement, dissimulation, surveillance, pistage et attaque. Celle subie par Erietta a marqué la fin des expériences. Dieter a fait revenir le crâne pour examiner les dommages qu'il avait pu subir. Après cela, il a fait se positionner les crânes à l'est, au nord et à l'ouest du village.

Ils seront en place vers 15 H 00, l'après-midi du jour de l'attaque d'Erietta (le jour de l'arrivée des PJ) et figurent dans la *Chronologie des Evénements*, ci-dessous. Les rencontres avec d'autres crânes dépendent de l'organisation de Dieter et des activités des PJ.

En supposant qu'ils parviennent à en voir un, il peut être capturé comme toute autre créature. Mais s'il se bat, les PJ devront posséder un filet ou quelque chose du même genre car il n'est pas possible de simplement le saisir (tout comme il n'est pas possible de se saisir du bras de quelqu'un armé d'une épée). Ils pourraient recourir à diverses compétences et le MJ devra considérer chacune selon ce qu'elle permet de faire. La capture d'un crâne est une chose réalisable, mais ce n'est pas comme attraper une balle.

Utilisation d'un Crâne Capturé

Les crânes ne peuvent pas être interrogés mais peuvent se révéler utiles. Le comportement d'un crâne captif dépend de son état. S'il est *actif*, il effectuera tout ce que Dieter lui ordonnera. S'il est *passif*, il tentera de poursuivre ses dernières instructions. S'il est en *sommeil*, les PJ pourront employer ses capacités d'orientation (par exemple en l'utilisant comme un compas ou en le mettant sur une piste), ou essayer de le contrôler (et peut-être suivre d'autres crânes grâce à lui). D'autres détails figurent dans le *Bestiaire*. Mais les villageois ne seront pas très enchantés de la perspective de voir des crânes magiques, même parfaitement dociles, se promener dans le village.

Si Wuder Lechart s'approche à moins de 5 mètres d'un crâne en *sommeil*, celui-ci sera sensible à son petit morceau de Pierre Distordante et voudra s'en approcher. S'il peut bouger, le crâne s'envolera lentement vers Wuder (qui regardera, fasciné), puis il se blottira contre lui comme un chat domestique, en restant aussi près de la pierre que possible.

Pistage d'un Crâne

Les crânes ne se déplacent pas très vite mais ils sont capables de voler au-dessus de la cime des arbres et cela leur accorde un certain avantage. Evidemment, quelqu'un qui peut regarder par-dessus les arbres pourra voir où ils vont, mais avec une vision normale, il perdra leur trace au bout de 800 mètres. Absolument aucune circonstance ne permettra de découvrir le repaire de Dieter par hasard ; la surface à fouiller est trop vaste et l'entrée de la grotte trop bien cachée pour que cela se produise. Des PJ inventifs pourraient bâtir différents plans pour suivre un crâne ; le MJ devra juger chacun selon ses mérites.

En théorie, un crâne qui se déplace à travers les arbres peut aussi être suivi — lors d'un vol horizontal, il ne peut atteindre que 32 mètres par round (environ 11 Km/h). Mais il peut maintenir cette allure aussi longtemps qu'il le veut. Les PJ qui courent seront rapidement réduits à une allure normale à cause de l'essoufflement. De plus, ceux qui filent ventre à terre dans la forêt doivent réaliser des Tests de *Risque* (modificateur de -10) à chaque round pour ne pas trébucher sur des racines, heurter des branches basses, etc. Les échecs provoqueront des dommages de chute normaux.

Chronologie des Evénements

JOUR 0 (APRES-MIDI) - Un crâne s'installe sur une position stratégique à 1,2 Km au nord de Pritzstock pour surveiller le village et ses vignobles. Un autre crâne se place à 3 Km à l'ouest de Pritzstock, sur la route, et un troisième à 8 Km à l'est, lui aussi sur la route. Les crânes est et ouest ont pour instruction d'attaquer tout humanoïde qu'ils voient, mais de cesser l'attaque si la victime s'enfuit. Celui au nord doit attendre. Dieter le rend actif toutes les demi-heures pour regarder la région. Si du monde travaille dans les vignes, il conservera le contrôle du crâne et le fera attaquer. S'il ne voit rien d'intéressant, il le remettra en état passif et le laissera poursuivre son attente.

Dès qu'il repérera un aventurier (par l'intermédiaire d'un crâne), Dieter tentera d'en savoir plus, mais il n'attaquera pas à moins d'être provoqué.

Pendant la nuit, Dieter contrôle le crâne nord toutes les 4 heures et lui fait survoler le coin pour espionner les activités villageoises.

JOURS 1 ET 2 - Dieter maintient la routine "voir et attendre".

JOUR 3 - Dieter fera filer le crâne nord jusqu'au village et attaquer un individu isolé pendant deux rounds.

JOUR 4 - Comme pour le Jour 3, mais Dieter tentera de faire attaquer un milicien "de garde". Il fera aussi attaquer une deuxième personne pendant que l'on soigne le garde blessé.

JOUR 5 - A la fin de la journée, Dieter organisera sa première attaque nocturne. Le crâne ira de maison en maison, brisera des fenêtres et attaquera rapidement les occupants et cela sur 6 maisons en tout.

JOUR 6 - L'influence de "Stefan" étant de plus en plus pressante, Dieter enverra le crâne nord dans la maison des Rocheteau ; il entrera par la cheminée si les fenêtres sont barricadées, ou il défoncera une porte si la cheminée est bouchée. Elisabet ne sera pas menacée, mais Rocheteau sera agressé et, si possible, tué. Vous pouvez, si vous le souhaitez, faire se produire cette attaque alors que Rocheteau discute avec le groupe des actions à mener, tout en prenant un verre ou en mangeant.



JOUR 7 - Les activités des crânes se limiteront à empêcher les gens de travailler dans les champs si Rocheteau est mort. Dans le cas contraire, un des crânes tracera sur le sol, à l'extérieur de sa maison, un message : « *Mort à Rocheteau* » et les Événements des Jours 8 et 9 se produiront.

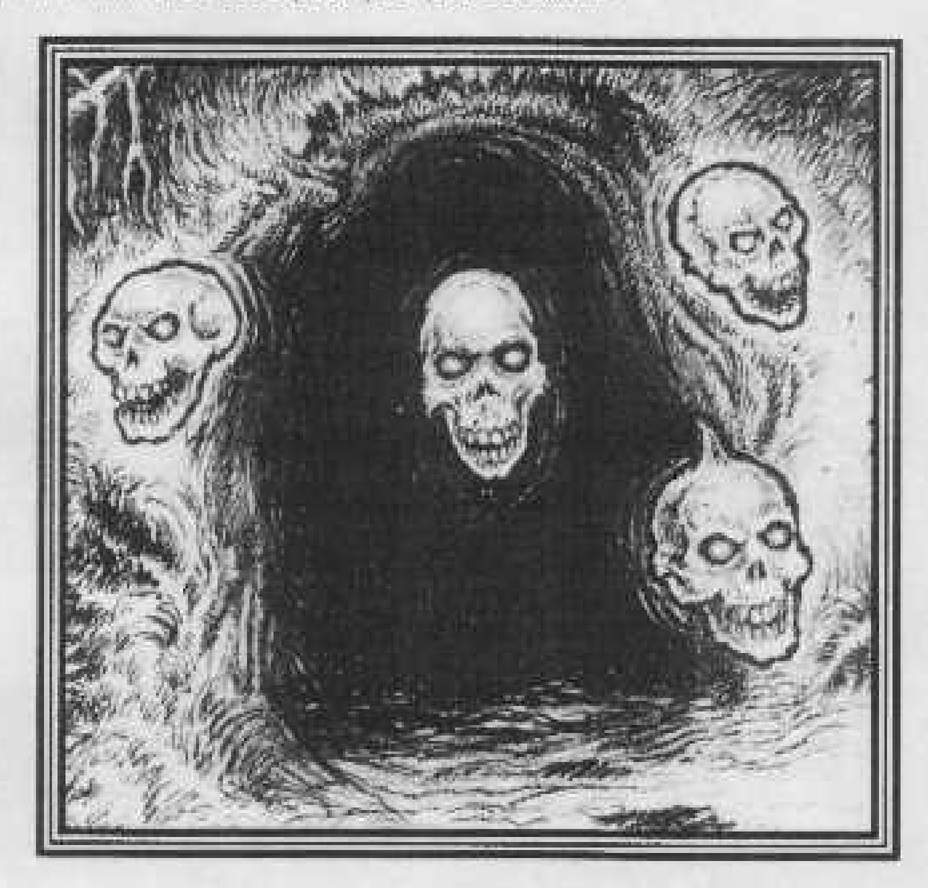
JOUR 8 - Dieter rappellera tous les crânes pour préparer une attaque générale ; il sera donc possible de travailler normalement dans les vignes. Au crépuscule, il enverra un crâne qui portera un message entre ses dents : « *Remettez-nous Rocheteau à l'aube et vous serez délivrés.* » Le message est remis à un des PJ.

JOUR 9 - A l'aube, Dieter fera assiéger le village par 4 crânes. Si Rocheteau est prêt à être remis (probablement pieds et poings liés), les crânes l'exécuteront atrocement. S'il n'est pas livré, ils attaqueront pour tuer tout ce qui bouge mais en concentrant leurs efforts sur la recherche/attaque de Rocheteau.

Ils fouilleront systématiquement chaque maison ; un crâne actif tentera de forcer l'entrée pendant que les trois autres surveilleront. Une fois à l'intérieur, ils attaqueront toute personne présente et finiront en provoquant autant de dégâts que possible, en allant jusqu'à mettre le feu en renversant les lanternes, etc. Ils continueront tant qu'il restera des maisons à fouiller ou jusqu'à ce que Rocheteau soit tué ; Dieter remplacera tout crâne détruit durant le processus. En final, il fera amener par les crânes des torches dans les champs afin de détruire aussi les vignobles.

Quand le village aura été rasé, Dieter considérera que sa vengeance est accomplie, que Rocheteau soit mort ou vivant. Il fera alors inscrire par un crâne les mots *"Pour Stefan"* dans les cendres près de la maison Rocheteau.

Cette chronologie peut être évidemment modifiée à cause de l'activité des PJ ou si le MJ veut augmenter le rythme de l'aventure. Les motivations de Dieter sont directement liées à l'activité des crânes et le MJ devrait consulter sa description pour plus de détails.



Le Sorcier dans les Bois

La *Carte 4* montre le repaire souterrain de Dieter Maranaeur et de son garde du corps mercenaire, Kurt Schultz. La grotte se trouve à 12 Km au nord-est de Pritzstock (emplacement A de la *Carte 2*). L'entrée est très bien cachée et impossible à repérer lors d'une recherche normale sur une petite échelle. Mais si le groupe a une idée approximative de la position de la grotte (par exemple sur un rayon de 400 mètres), un ratissage exécuté par tout le village sera couronné de succès (si l'on parvient à convaincre les villageois).

Même si l'entrée de la grotte n'est pas détectée, les PJ peuvent découvrir quelque chose d'inhabituel. Avec un jet d'*Identification des Plantes* réussi, ils remarqueront des fagots de bois soigneusement camouflés répartis dans la forêt. Les Skavens les ont installés pour éventuellement enfumer Dieter et son garde du corps. Ce bois est sec mais contient suffisamment de verdure pour produire la fumée.

En supposant que les PJ repèrent la grotte et la surveillent, ils pourront remarquer les faits suivants (cela exclut les changements dus au jeu) :

3 crânes arrivent à 1 heure du matin et 3 crânes partent peu après.

Un individu rébarbatif de type guerrier s'en va à l'aube et revient quelques 1D4 +2 heures plus tard, parfois avec du gibier (le plus souvent du lapin).

En début de soirée, un homme d'allure démente émerge, s'étire et respire profondément deux ou trois fois, puis il retourne dans la grotte après avoir effectué une petite marche. Il est suivi par un crâne qui passe d'arbre en arbre sur ses pas. Son allure générale n'est pas très reluisante, avec ses cheveux enchevêtrés et sa barbe graisseuse.

Le groupe doit évidemment s'assurer de ne pas être repéré par les occupants de la grotte, ou bien par les Skavens. Ceux-ci ont placé des gardes à 200 mètres au nord-ouest de l'entrée (à seulement 30 mètres la nuit). Toute apparition sera immédiatement signalée au commandant Skavon, à l'emplacement B de la *Carte 2* (les détails concernant les Skavens se trouvent dans la section suivante).

Si Dieter se rend compte de leur présence, et si on lui en laisse le temps, il enverra un crâne examiner la situation. Normalement, il y en a toujours un qui attend passivement dans la cave pendant que les trois autres sont à l'extérieur. Et s'il lui semble, à n'importe quel moment, qu'il risque d'être attaqué, il abandonnera le contrôle des crânes éloignés et commencera à contrôler les crânes présents dans la grotte (ce qui lui coûte du temps et des points de magie).

Dieter et Kurt réaliseront qu'ils peuvent se retrouver pris au piège et ils voudront agir rapidement. Dès que Dieter a fait le plein de crânes, il les fera attaquer et quand tous seront plongés dans la bagarre, il sortira avec Kurt et les deux agiront en fonction des événements. Dieter n'a besoin de se concentrer que lorsqu'il tente de prendre le contrôle d'un crâne (ou lorsqu'il en a un sous contrôle actif).

Lors d'une attaque surprise de la grotte, les deux hommes feront ce qu'ils pourront. Dieter essayera de prendre le contrôle des crânes présents plutôt que d'attendre le retour de ceux qu'il commande déjà. Son obsession le fera combattre jusqu'à la dernière limite. Kurt n'étant qu'un mercenaire, il se rendra s'il tombe à 2 Points de Blessure ou moins.

Le groupe peut traiter avec le sorcier sans avoir forcément recours à la violence. S'ils ont appris la mort de Stefan et qu'ils parviennent à convaincre Dieter qu'ils ont déjà confronté Rocheteau, un accord peut être conclu. Dieter en voudra des preuves et il sera prêt à envoyer un crâne pour cela.

Les Effets de la Fumée

Les PJ peuvent décider d'enfumer les habitants de la grotte pour les faire sortir. A deux, le rassemblement des produits nécessaires prendra environ une heure ; au cours des recherches, ils pourront découvrir des fagots préparés par les Skavens, comme indiqué ci-dessus. Avec du bois sec, les occupants devront sortir au bout d'une demi-heure. L'utilisation de bois vert produira beaucoup plus de fumée et les obligera à sortir en 10 minutes. S'ils restent plus longtemps, ils encaisseront 1 Point de Blessure par round à cause de l'asphyxie. Si le bois flambe toujours, ils devront le traverser (en supposant que l'entrée n'est pas bouchée par des troncs d'arbre) et subir 1D4 de dommages. Ils ne pourront pas attaquer lors du round où ils émergeront de la fumée et des flammes et seront donc considérés comme des cibles inertes, à condition évidemment que les attaquants soient prêts et les attendent.

La Grotte

A - Deux bougies éclairent faiblement le passage menant à la grotte. Avec un Test d'*Observation* ou en observant attentivement le sol, il est possible de repérer des traces de pas.

B - Le passage tourne à cet endroit et, sur le mur sud, un crâne est installé sur une saillie. Une bougie est posée dessus et l'a recouvert de cire fondue.



C'est un crâne normal sur lequel a été lancé le sort *Alarme Magique*. Un Test d'*Observation* montrera que les empreintes ne s'en approchent pas. Le sort s'active quand une créature vient à moins de 1 mètre, ce qui prévient Dieter de l'arrivée d'intrus.

Après le crâne, le passage donne, sur la droite, dans une vaste caverne éclairée par des bougies et, en face, sur un rideau de tissu. A moins d'avoir été alertés, Dieter et Kurt laissent brûler une torche dans la zone **E** et la lumière produite apparaît sous le rideau. Le groupe peut les entendre parler ou ronfler, selon l'heure et les précautions prises.

C - Les conserves et les réserves d'eau sont stockées là et représentent assez pour 6 hommes sur une semaine. Les torches, bougies, etc. y sont aussi entreposées. Dieter et son garde ont largement de quoi se nourrir mais Kurt tient à aller chercher du gibier frais. Quelqu'un de petite taille pourrait se dissimuler derrière les réserves mais sera automatiquement repéré si elles sont utilisées.

D - Environ 32 crânes, Humains, Hommes-bêtes et Skavens, gisent un peu partout. Autrefois base d'activité du Chaos, la grotte a été abandonnée voici bien longtemps. Des dépressions dans le sable sont encore visibles là où se trouvaient 10 autres crânes.

Une petite fraction de Pierre Distordante est enterrée dans chaque dépression, à 10 cm de profondeur, sauf dans une qui a visiblement été creusée ; la pierre sous le crâne a été retirée par Wurt Lechart une dizaine d'années plus tôt. L'ensemble des 42 morceaux de Pierre Distordante représente 250 gr.

Quatre des crânes sont sous le contrôle de Dieter, les six autres forment un amas au sud (résultat de tentatives manquées de contrôle). Ces nombres se modifieront évidemment si des crânes sont détruits. Lorsque Dieter tente de prendre le contrôle d'un de ceux qui restent, il s'installe dans cette zone.

E - Le rideau en toile grossière masque les quartiers de Dieter et de Kurt. La lumière est assurée par une torche et le mobilier est simplement composé de deux lits de fortune.

Dieter et Kurt passent la plupart de leur temps en ces lieux. Lorsqu'ils n'ont rien à faire (ce qui est fréquent), ils jouent aux dames. Sous les instructions de Dieter, Kurt est en train de tailler des pièces d'échec dans de petits bouts de bois. Le sorcier estime que lui apprendre à jouer aux échecs fera passer le temps pendant un mois.

Lorsqu'il ne chasse pas (il le fait généralement vers l'aube), Kurt s'occupe en sculptant du bois. Dieter se repose fréquemment, mais pendant la journée, il est souvent en transes lorsqu'il contrôle un crâne (20% de chances). De nuit, les chances de le trouver dans ces conditions tombent à 10%.

Un crâne est aussi installé là, comme protection supplémentaire. Il est passif en temps normal et Dieter doit passer 1 round pour établir un contrôle actif et un autre round pour lui donner de nouvelles instructions, si nécessaire.

Dieter Maranaeur, Sorcier Niveau 2

A l'approche de la trentaine et de corpulence moyenne, Dieter a de plus en plus l'allure d'un fou. Il ne s'est pas lavé, coiffé ni rasé depuis deux semaines et sa seule tenue est crasseuse et couverte de poussière.

Malgré son apparence, Dieter est (initialement) assez sain d'esprit, en dehors de son obsession à vouloir ruiner Pritzstock. Mais sous l'influence de la grotte et de l'esprit de Stefan, son instabilité a progressé au fil des



jours. Cela se ressent dans le comportement des crânes, qui ont commencé par simplement effrayer les gens mais qui se sont ensuite mis à les attaquer pour les tuer.

S'il est capturé alors que Rocheteau est encore en vie, Dieter ne révélera rien sous une *Interrogation* normale (la *Torture* peut avoir un effet, mais un interrogatoire un peu serré ne lui déliera pas la langue). S'il se retrouve face à Rocheteau, Dieter entrera dans une rage folle et il tentera de le tuer. S'il est mort, l'*Interrogation* fera parler le sorcier qui sera très fier de ses activités, affirmant que ce n'était qu'une juste rétribution pour la mort de son frère.

Dieter et les Crânes

Toutes les rencontres précédentes faisaient partie des expériences de Dieter. L'attaque de la diligence lui a permis de voir s'il pouvait contrôler un crâne éloigné de la grotte. Tout cela lui a permis d'apprendre l'essentiel de ce qui figure dans le *Bestiaire*. Mais il ne sait pas qu'une barrière métallique annulera le contrôle, ni qu'un crâne en sommeil s'oriente en fonction de la grotte et, une fois cela fait, tente d'y retourner. Dans des circonstances normales, il aurait cherché à connaître la source du pouvoir des crânes, mais vu son état d'esprit présent, les pensées rationnelles ne sont pas très courantes.

Le programme que Dieter a établi pour l'utilisation des crânes a déjà été indiqué. Il reflète sa double volonté de ruiner le village et de tuer Rocheteau, et tient compte de sa folie croissante. Comme il est décrit dans le *Bestiaire*, il peut contrôler jusqu'à 4 crânes. Ils sont normalement répartis comme suit :

1 : reste près de Dieter dans la grotte comme garde du corps personnel.

2 : survole le nord de Pritzstock et attend généralement que Dieter le contrôle activement.

3 : attend et attaque les voyageurs sur la route de Leichlinberg.

4 : attend et attaque les voyageurs sur la route de Grubentreich.

Si l'un d'eux est détruit/neutralisé, Dieter peut prendre le contrôle d'un autre crâne de la grotte, comme indiqué dans le *Bestiaire*. Quand il dirige les crânes, le MJ doit se souvenir que seul l'un d'eux peut agir intelligemment à un moment donné, celui qui est contrôlé par Dieter. Les autres suivront aveuglément leur dernière instruction. Dieter peut coordonner les activités des quatre crânes soit en contrôlant directement chaque crâne à tour de rôle, soit en faisant suivre le crâne actif par les trois passifs.

En plus des événements prévus, Dieter doit aussi rappeler les crânes vers minuit. Ceux-ci perdent leur pouvoir s'ils quittent la grotte trop longtemps et Dieter doit donc remplacer les crânes de garde par des frais. Le déplacement de Pritzstock à la grotte dure environ 1 heure, ce qui accorde aux PJ 2 heures chaque nuit pendant lesquelles le village n'est pas surveillé.

Dieter Maranaeur, Sorcier Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
5	47	42	3	3	7	57	1	58	57	57	55	61	41	Neutre

Compétences

Armes de Spécialisation — Escrime, Connaissance des Plantes, Connaissance des Runes, Connaissance des Parchemins, Conscience de la Magie, Déplacement Silencieux Rural, Evaluation, Identification des Plantes, Incantations — Magie Mineure, Magie de Bataille 1 et 2 ; Langage Secret — Classique, Langue Hermétique — Magikane, Méditation, Sens de la Magie, Vision Nocturne.

Possessions

Amulette de Cuivre Trois-Fois-Béni (+70 à tous les Tests contre le poison, -1 Point de Blessure pour les armes non magiques), épée d'escrime, robes, couvertures, couteaux, batterie de cuisine, bâton, sacoche avec 37 CO.

Points de Magie : 20

Magie Mineure

Alarme Magique, Feux Follets, Luminescence, Malédiction, Ouverture, Pare-Pluie, Sommeil, Sons.

Magie de Bataille

Niveau 1 — Aura de Résistance, Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères, Main de Fer ; Niveau 2 — Aura de Protection, Brouillard Mystique, Démolition.

Kurt Schultz, Mercenaire

Kurt est le type même du mercenaire, tout en muscle et pas de cervelle ; il se rangera du côté où il y a de l'argent à gagner. Son cousin Albrecht est apprenti sorcier à Middenheim et c'est ainsi que Dieter en entendit parler et l'engagea. Dieter l'a payé et lui a aussi donné son *Anneau de Sort* (voir ci-dessous) en échange de quoi Kurt doit le protéger, trouver de la nourriture et, plus généralement, se montrer utile.

Kurt pense qu'il est un peu dérangé. Il ne sait pas grand chose des griefs du sorcier contre Pritzstock et, avec sa nature mauvaise, il ne s'en soucie guère. Il ne tient pas particulièrement à mourir et, s'il est coincé dans la grotte avec Dieter, il n'hésitera pas à fuir dans l'espoir de négocier avec les attaquants (il transmettra des informations sur Dieter en échange de sa liberté). Il clamera qu'il ne savait pas à quoi servaient les crânes car son seul rôle était de protéger le sorcier et il maintiendra qu'il ne savait pas qu'ils s'en prenaient aux gens.

Interrogé sur Dieter, Kurt dira qu'il ne peut contrôler que 4 crânes en tout et qu'il passe beaucoup de temps en transes. Il révèlera aussi volontairement toute information qui ne l'implique pas dans des activités illégales. Il ne comprend pas les subtilités du contrôle des crânes.

S'il est *Interrogé*, Kurt peut révéler les faits suivants :

Le sorcier en veut à Pritzstock.
Il en veut encore plus au Maire.
Il se sert des crânes pour tuer le Maire.
Et ruiner le village.
La rancune est liée à la mort de son frère.
Le frère du sorcier travaillait dans le village.

Anneau de Sort Multiple de Kurt

Cet anneau de sort peut lancer deux sorts : *Guérison des Blessures Légères* et *Force de Combat*. Il possède 10 Points de Magie. Dieter et Kurt connaissent le mot de déclenchement de l'anneau.



Avant d'entamer un combat, Kurt lancera le sort *Force de Combat* pour ajouter 1D6+1 à son total de Points de Blessure (valable jusqu'au lever du soleil suivant). Ses tendances mauvaises l'empêchent de lancer le sort de *Guérison* sur Dieter à moins qu'il n'ait besoin de ses pouvoirs magiques pour s'enfuir.

Kurt Schultz, Mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
3	55	48	4	4	9	55	2	54	31	29	29	29	29	Mauvais

Compétences

Armes de Spécialisation — Armes de Poing, Bagarre, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Désarmement, Pistage, Résistance à l'Alcool.

Possessions

Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/membres), casque (1 PA — Tête), Bouclier (1 PA), lance (I +10, +10 pour toucher), Anneau de Sort Multiple (voir ci-dessus), couteau, vêtements normaux, sacoche (14 CO).

Le Repaire Skaven

Le repaire est à l'emplacement B sur la *Carte 2*. Les Skavens veillent aussi sur l'entrée de la grotte depuis une position à 200 mètres au nord-ouest de l'emplacement A pendant la journée, et à 30 mètres pendant la nuit.

Ce repaire est tout simplement une clairière bien cachée, près d'une petite source.

Une recherche approfondie de la région permettra de découvrir la clairière, mais pas un simple passage à proximité. Tous les Skavens appartiennent au *Clan Scruten*, un Clan au service des Devins Gris.

Ils ont été envoyés pour localiser la Pierre Distordante et pour juger des difficultés qu'il y aurait à la ramener.

La récupération de la Pierre Distordante étant d'une grande importance, les Skavens, conduits par Rusikis, feront tout leur possible pour l'obtenir.

Ils sont dans la forêt depuis juste une semaine. Ils ne souhaitent pas entrer dans la grotte en force car ils ne connaissent pas la puissance des crânes. Mais toute activité de la part des PJ leur forcera la main.

A tout moment donné, les Skavens seront répartis comme suit (jet de 1 D6) :

1-3 = 5 Skavens dans le repaire, 1 qui surveille la grotte
4-5 = 4 Skavens dans le repaire, 1 qui surveille la grotte, 1 qui chasse
6 = 3 Skavens dans le repaire, 2 qui surveillent la grotte, 1 qui chasse

Rusikis et Skeener (le sergent) sont toujours dans la clairière. Pendant la nuit, un des Skavens présents montera la garde.

Les Skavens combattront s'ils sont découverts dans leur repaire. Si le garde de la grotte est repéré, il (ou ils) filera immédiatement prévenir les autres. Le point de surveillance et le camp sont distants d'environ 800 mètres qu'un Skaven parcourra en 10 minutes, à une allure normale (sans Test de *Risque* à cause de la familiarité avec le terrain).

Si le groupe principal est averti de présence humaine près de la grotte, il viendra voir ce qui se passe et arrivera 30 minutes après que son garde aura repéré les PJ.

Les aventuriers pourront être pris pour des concurrents intéressés par la Pierre Distordante et traités en conséquence. Rusikis fera monter une embuscade par sa bande mais s'il voit que les aventuriers et le sorcier vont se battre, il retardera l'intervention.

Les Skavens n'attaqueront que lorsqu'un des deux camps aura gagné, car il sera sans doute affaibli par l'effort.

Si les PJ sont piégés dans la grotte, Rusikis peut leur proposer un marché : par exemple, s'ils laissent leurs armes sur place, les PJ pourront sortir sans risque. Rusikis ne leur accordera que 5 minutes de réflexion et, en cas de refus, il les fera enfumer (voir la section détaillant les environs de la grotte). Comme il a déjà été indiqué, les Skavens ont préparé du bois parfaitement adapté à cet usage. A deux, les Skavens ne mettront que 15 minutes pour préparer le feu.

En cas de combat, les Skavens se battront jusqu'à la mort. Si les PJ acceptent son offre, Rusikis les laissera partir, mais dès qu'il aura obtenu la Pierre Distordante, il les fera poursuivre et attaquer.

Si l'embuscade est réussie (si les Skavens ont l'avantage du nombre), les Skavens passeront au combat direct. Sinon, ils retourneront dans la Drakwald pour ramener leur prise.

L'Unité Skaven

Tous les Skavens possèdent la Vision Nocturne sur 30 mètres.

S'ils en ont le temps, ils lécheront leurs lames avant d'aller au combat, ce qui leur donnera 35% de chances de provoquer des *Blessures Infectées* (contrôlez une fois par Skaven). Un Test d'*Endurance* réussi permet d'éviter l'infection.



Rusikis (Chef Skaven), Sorcier Niveau 1

Le succès de la mission Skaven repose sur Rusikis, un jeune sorcier prometteur du Clan Scruten. Rusikis est impatient de rentrer avec la Pierre Distordante mais il est un petit peu trop prudent dans son approche, car il veut que tout soit parfaitement en place avant de faire un mouvement. Il "souffre" d'une mutation du Chaos lui permettant de porter une armure sans avoir à dépenser de Points de Magie supplémentaires lorsqu'il lance un sort.

Quand il le peut, Rusikis enduit de poison 2 des flèches de Skeener en plus de sa propre lame. N'oubliez pas que le poison enductif ne fonctionne que sur un coup. Un échec au Test de **FM** indique que la victime sombre dans la "somnolence" (voir **WJRF**).

Rusikis reçoit ses ordres de Skleetishisk, un Devin Gris. Il doit *localiser la Pierre Distordante que l'on sait être dans la zone environnant le village de Pritzstock dans le Middenland*. Une carte grossière lui a été fournie, sur laquelle Pritzstock est situé par rapport aux routes et aux cours d'eau de la région. Le langage employé est le Queekique que les PJ auront peut-être du mal à déchiffrer.

Rusikis (Chef Skaven), Sorcier Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
5	38	25	3	4	7	50	1	24	44	44	38	39	14	Chaotique

Compétences
Alphabétisation — Queekique, Camouflage Rural, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Runes, Déplacement Silencieux Rural, Identification des Plantes, Incantations — Magie Mineure, Magie de Bataille 1 ; Langue Hermétique — Magikane, Sens de la Magie.

Possessions
Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/membres), cagoule de mailles (1 PA — Tête), Bouclier (1 PA — Partout), épée, poison enductif (*Stupéfiant*, 3 doses).

Points de Magie : 14

Magie Mineure
Don de Langues, Feux Follets, Malédiction, Sons.

Magie de Bataille
Niveau 1 — Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères.

Skeener (Sergent Skaven)

Skeener a déjà accompli plusieurs missions de récupération de Pierre Distordante et il est impatient d'en finir avec celle-là.

Il n'apprécie pas le petit jeu d'attente car il pense que l'unité des Skavens est capable d'affronter le sorcier et ses crânes.

Selon son point de vue, il suffit de mener une attaque surprise sur le garde du corps lorsqu'il va chasser, suivie d'une ruée sur le sorcier.

Skeener (Sergent Skaven)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
5	48	40	4	4	9	50	2	24	34	35	33	29	14	Chaotique





COMPÉTENCES
Acuité Visuelle, Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains, Camouflage Rural, Déplacement Silencieux Rural.

POSSESSIONS
Epée bâtarde (I -10, D +1), arc normal (24/48/250, FE 3), carquois avec 30 flèches.

Troupes Skavens (4)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
5	43	35	3	4	7	50	1	24	24	31	28	29	14	Chaotique

COMPÉTENCES
Camouflage Rural, Déplacement Silencieux Rural, Chasse (Skaven 1), Pistage (Skaven 2), Escalade (Skaven 3), Piégeage (Skaven 4).

POSSESSIONS
Epée, arc normal (24/48/250, FE 3), carquois avec 30 flèches.

Clan Scruten

Les membres du Clan Scruten ("scruts") sont tous compétents dans les arts du camouflage et de l'infiltration. Ils sont dirigés par les Devins Gris pour exécuter des missions où le secret est de première importance et où la présence de Skavens attirerait une attention non souhaitée, c'est-à-dire près ou dans les zones civilisées.

En tant que Clan, ils tirent leur fierté de leur capacité à vivre longtemps loin de leur pays tout en surveillant de très près la région ou l'individu concerné. Leur devise intégrale se traduit par :

« Avec la patience vient la vision fugitive,
Avec la vision fugitive vient l'information,
Avec l'information vient le résultat. »

Mais l'emblème typique du Clan affiche souvent la forme abrégée : *« Qui regarde gagne »*.

Les "scruts" agissent en petits groupes (appelés "unités") pour minimiser les risques de repérage. Ces unités comprennent quatre membres réguliers, un sergent et un chef enchanteur (généralement un Sorcier de niveau 1). Les longues périodes passées ensemble font que les unités ont développé une attitude informelle vis-à-vis de la discipline, et le chef est souvent simplement appelé "patron".

Les Skavens acceptés dans le Clan Scruten ont généralement des scores en *Endurance*, *Intelligence* et *Sang-Froid* supérieurs à la moyenne. L'*Endurance* leur permet de résister à de rudes conditions de vie ; grâce à l'*Intelligence*, les membres du groupe peuvent au moins se souvenir de ce qu'ils ont vu ; et le *Sang Froid* réfrène la tension due aux longues périodes en territoire "ennemi". De plus, ils sont entraînés de façon à améliorer leur *Capacité de Tir*. La politique du Clan est d'éviter les combats directs et d'attaquer à partir d'embuscade lorsque c'est possible.

La tâche la plus courante d'une unité consiste à localiser précisément la Pierre Distordante, une fois que sa présence a été ressentie par les Devins Gris. L'unité parcourt la région à la recherche des signes du Chaos que produit la Pierre. Une fois cet objectif atteint, le chef décide s'ils peuvent la ramener sans problème. Et si un problème potentiel existe, l'unité rassemblera autant d'informations que possible avant de rentrer. Les Devins Gris décident alors de la manière de récupérer la Pierre Distordante, la gamme pouvant aller du petit groupe de pilleurs au régiment de taille. L'unité d'origine conduit alors les groupes choisis sur place.

Conclusion de l'Aventure

Les PJ ont pu traiter cette aventure comme un jeu de massacre, en tuant Dieter, Kurt et les Skavens. Dans ce cas, tout Pritzstock sera ravi et ils recevront la récompense prévue. Mais si les attaques de crânes n'ont pas été stoppées et que le meurtre de Stefan n'a pas été découvert, alors ce sera la grande misère. On supposera dans ce cas que les Skavens ont causé des ravages dans la grotte (en ayant d'abord tué Kurt) et ont ramené Dieter et la Pierre Distordante aux Devins Gris.

Si les PJ amènent Dieter au village, il va y avoir de l'animation : Henri-Philippe pourra être saisi par la colère ou par l'effroi, après quoi Elisabet sombrera dans une crise de folie meurtrière. Même si Dieter est ramené mort, Elisabet réagira.

Si, d'une façon ou d'une autre, Henri-Philippe est accusé du meurtre de Stefan Maranaeur, Parzival Aschaffenberg insistera pour qu'il soit envoyé à Altdorf pour y être jugé. Cela s'appliquera aussi à Dieter et à Kurt. Avec le cadavre dans sa cave, Henri-Philippe sera reconnu coupable et exécuté. Ses biens reviendront à Elisabet. Les sentences à l'égard de Dieter et de Kurt dépendront de ce qu'ils ont fait.

Les procès à Altdorf durent souvent longtemps et le moment où les PJ seront appelés à témoigner peut être plus ou moins lointain, selon la volonté du MJ.

A la fin de l'aventure, les PJ pourraient disposer de 42 morceaux de Pierre Distordante. Vous pouvez décider de ce qui se produira lorsque tous les petits morceaux seront rassemblés. Ils peuvent ne pas deviner de quoi il s'agit et, dans ce cas, ils pourraient avoir de mauvaises surprises, comme des pilleurs Skavens qui les suivent quelques mois plus tard, ou alternativement, lorsque certains membres du groupe voient pousser un troisième œil, jaillir des membres supplémentaires, etc.

A la fin de cette aventure, certains des PJ pourraient bien souffrir de maladies ou de *Blessures Infectées*. S'ils l'ignorent, arrangez-vous pour qu'ils apprennent qu'ils peuvent se faire soigner à Middenheim, au Temple de Shallya.



Si le scénario intervient dans le cadre de la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, les PJ devraient être dirigés sur Middenheim, de façon à préparer **Le Pouvoir Derrière le Trône.**

Un des PJ avec une bonne *Sociabilité* et qui se serait bien entendu avec une des sœurs Jung pourrait recevoir une lettre l'invitant à Middenheim ; elle pourrait faire allusion à une éventuelle présentation à Kirsten Jung (Dame de la Cour), qui a fait part de son intérêt pour leur chasse aux crânes.

Points d'Expérience

Les Points d'Expérience suivants peuvent être attribués à chaque PJ pour cette aventure :

1. Interprétation dans Pritzstock : 5-60 points.
En plus de la consistance dans l'interprétation de leur personnage, vous devriez tenir compte des qualités, de la diplomatie, de la vivacité dont ils font preuve lorsqu'ils parlent aux habitants de Pritzstock. Des plans sensés pour obtenir des informations et l'emploi intelligent de ces informations devraient particulièrement être récompensés.

2. Traitement des Attaques de Cranes : 10-60 points.
Récompensez les tactiques subtiles qui exploitent les faiblesses des crânes. D'autres facteurs méritent récompense : mobiliser efficacement le village, pister les crânes jusqu'à leur repaire et déterminer les différentes limitations des crânes. Les PJ devraient surtout songer à la façon de protéger le village et la récolte.

3. Traitement de Dieter et de Kurt : 5-40 points.
Envahir la grotte dès leur arrivée n'est pas la meilleure solution pour gagner des PE (à moins d'avoir déjà réglé le problème des crânes et de compter sur la surprise). La capture de Dieter et/ou de Kurt devrait rapporter davantage, de même que tout plan qui les ferait se rendre sans qu'une épée soit dégainée.

4. Traitement des Skavens : 10-30 points.
Cela signifiera sans doute un combat. N'attribuez aucun point si les Skavens s'échappent avec la Pierre Distordante.

5. Sauvetage de la Récolte : 5 points par jour sauvé (max. 35).
Aucun Point de Destin n'est distribué dans cette aventure.

Bestiaire

Les Crânes de la Mort

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Alignement
*	41	-	3	3	6	41	1	27	-	-	-	-	-	Chaotique

Les Crânes de la Mort sont composés de crânes d'Humains, d'Hommes-bêtes et de Skavens qui ont acquis des pouvoirs à la suite d'une exposition prolongée à la Pierre Distordante. Les crânes normaux ne réagissent pas ainsi à la Pierre Distordante ; pour produire cet effet, des incantations et des rituels spéciaux doivent être exécutés peu après la mort de la créature.

Un crâne peut se déplacer uniquement en volant. Ils volent comme des *planeurs* et leur déplacement en vol horizontal est de 12 mètres par round minimum, et 32 mètres par round maximum. La montée ou la plongée affecte ce mouvement horizontal.

La vision d'un crâne (ou d'un groupe de crânes) imposera un Test de *Sang-Froid* pour ne pas subir les effets de la *Peur*. Les crânes sont, eux, immunisés contre les effets psychologiques. En plus des dommages, leur morsure a 10% de risques d'infliger une variété rare de *Putréfactose*. Toute personne mordue doit réussir un Test contre la *Maladie*. En cas d'échec, la *Putréfactose* s'installera et provoquera la perte de 1 point d'*Endurance* et de 10% de la **Dex** et de la **Soc** dans les 24 heures. Heureusement, cette forme de *Putréfactose* ne dure qu'un jour, mais les personnages mordus ne peuvent pas le savoir ! L'application de la *Pathologie* dans les 4 heures suivant la blessure empêchera la perte de point. Mais les réductions de caractéristique ainsi subies sont permanentes.

Les crânes ne sont pas naturellement intelligents mais ils peuvent exécuter les ordres directs ou indirects d'un enchanteur qui les contrôle. Un crâne peut se trouver dans un de ces quatre états :

Actif : (indiqué par une lueur rouge éclatante dans les orbites) lorsque le contrôleur le commande directement.

Passif : (indiqué par une lueur rouge faible dans les orbites) lorsque le crâne exécute des instructions pré-établies.

En Sommeil : lorsque le crâne n'est sous contrôle ni direct ni indirect. Dans cet état, un crâne cherchera immédiatement à retourner à la "grotte du Chaos". Il s'orientera de lui-même pour y faire face s'il ne peut y aller pour une raison quelconque. La rotation (mais pas la cause) est évidente si on l'observe alors qu'il se déplace. Un Test d'*Observation* doit être réalisé pour remarquer le phénomène si le crâne bouge alors qu'on ne le regarde pas.

Ce phénomène d'orientation sera perturbé par une source locale de Chaos (par exemple par un petit fragment de Pierre distordante) placée à moins de 5 mètres du crâne en sommeil. Dans ce cas, ce dernier tentera de se rapprocher du morceau le plus proche tant qu'il restera dans le rayon indiqué.

Mort : lorsque le crâne atteint 0 Point de Blessure, ou qu'il est resté éloigné de la source de Chaos pendant plus de 24 heures. A partir de là, le crâne devient parfaitement "ordinaire".

L'état normal d'un crâne est le sommeil. Pour en prendre le contrôle, il faut réussir un jet de **FM** et dépenser 1 Point de Magie. La personne tentant la prise de contrôle doit se concentrer pendant 1 round à moins de 1 mètre du crâne. L'échec du Test provoque la "mort" du crâne. Lorsque le contrôle est établi, le crâne s'harmonise avec l'enchanteur qui peut alors le rendre *passif* en lui donnant des instructions à suivre, ou *actif* en le commandant directement. Il peut avoir jusqu'à quatre crânes qui suivent des instructions passives à un moment donné. Il peut prendre le contrôle actif de n'importe lequel des quatre après un round de concentration ; il peut ensuite passer d'un crâne à l'autre, les rendant actif à tour de rôle, à volonté.

A l'état actif, un crâne renvoie un signal visuel à son contrôleur qui doit rester parfaitement détendu et calme. Tout mouvement physique annulera automatiquement le contrôle, tout comme des Tests manqués contre la *Peur* ou autres. Les crânes possèdent une Vision Nocturne de 30 mètres. Le commandement a une portée de 10 Km et dure aussi longtemps que l'enchanteur peut se concentrer. Il peut alors soit donner des ordres directs, soit "reprogrammer" une nouvelle série d'instructions (cela lui prend 1 round).

Un crâne se mettra en sommeil s'il est éloigné de plus de 10 Km de son contrôleur ou s'il en est séparé par une barrière métallique pendant plus d'un round.





Cent Fois Sur le Métier...

Guide de Carrière Pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique
Par Jim Bambra et Phil Gallagher

Carrières de Base

Tous les personnages démarrent leur vie d'aventures en suivant une carrière de base qui leur fournit leurs compétences initiales et un premier avancement "gratuit". Il s'agit de la carrière que le personnage a embrassée juste avant de décider de partir à l'aventure ; on suppose donc que toutes les compétences qui y sont associées ont été acquises avant le début du jeu.

Certaines compétences font pourtant exception à cette règle : celles pour lesquelles un pourcentage de chances est indiqué. Par exemple, un Batelier nouvellement créé acquiert automatiquement *Canotage, Orientation, Pêche* et *Potamologie*. Le personnage a aussi 50% de chances pour avoir une *Force Accrue*, 25% de chances pour *Résister à l'Alcool* et 25% de chances pour connaître la *Construction Navale*. Certains Bateliers, très chanceux, auront acquis ces trois compétences avant le début du jeu, d'autres n'en auront que certaines ou aucune. La plupart peuvent être acquises par la suite pour un coût de 100 Points d'Expérience chacune, de la même manière que les compétences des carrières suivantes. Dans ce cas, on considère que le personnage en a déjà des rudiments et n'a besoin que d'un peu d'entraînement (représenté par l'acquisition et la dépense de Points d'Expérience) avant d'être véritablement compétent. La *Force Accrue* fait exception — c'est une compétence *innée* que le personnage reçoit lors de sa première carrière, ou pas du tout. La liste complète des compétences *innées* figurent ci-dessous.

Bien entendu, certains joueurs préféreront dépenser leurs Points d'Expérience en remplissant leur Plan de Carrière, ou en passant à une nouvelle carrière.

Changement de Carrière

En terme de jeu, le changement de carrière est relativement simple, mais il est plus difficile de rationaliser ce qui se passe en fait lors d'une séance de jeu de rôle. Selon les règles, notre Batelier peut choisir un des débouchés suivants : Contrebandier, Hors-la-loi ou Matelot ; il peut aussi choisir une autre Carrière de Base des Forestiers. En d'autres termes, les règles laissent libre accès à toutes les carrières. Dans un jeu abstrait, le problème est simple à résoudre — le MJ applique les règles, le personnage dépense le nombre de Points d'Expérience nécessaire et le jeu continue. Mais quelques personnes voudront toujours obtenir les





réponses aux questions telles que : comment un personnage entame-t-il vraiment une nouvelle carrière ? A-t-il besoin d'un entraînement spécialisé ? Dans ce cas, où trouve-t-il un professeur ? Cette carrière possède-t-elle des ouvertures et s'intègre-t-elle dans le développement général de la campagne ?

Selon votre style de jeu, certaines de ces questions seront moins importantes que d'autres. Nous nous sommes aperçus, dans nos propres parties, que le changement de carrière — lorsqu'il est interprété — peut devenir très amusant.

Les personnages trouvent des motivations et des buts autres que ceux normalement associés à l'aventure. Ils doivent être prêts à remarquer le professeur ou l'employeur qui leur donnera un bon départ dans leur nouvelle carrière ; ils ne peuvent pas devenir un Apprenti Sorcier, par exemple, simplement parce que cela figure dans les débouchés et qu'ils ont 100 PE à dépenser. Le personnage doit découvrir un Sorcier qui est à la recherche d'un apprenti, puis convaincre ce PNJ qu'il est un candidat convenable (ou suffisamment riche) pour la place. Après cela, une période d'étude et de pratique permet d'assimiler les bases des compétences et d'apprendre un ou deux sorts. Ce n'est qu'à la fin de ce délai que le personnage pourra échanger ses PE contre des compétences et des promotions.

De même, devenir Mercenaire, Soldat, ou Chef-Cannonier n'est pas possible sans entrer d'abord dans l'armée. Se déclarer Chef-Cannonier ne vous accorde ni les compétences, ni le plan de carrière associé. Il faut d'abord que l'on vous apprenne la technique puis vous devez passer un moment à la pratiquer.

La découverte d'un maître peut amener les personnages dans des aventures secondaires intéressantes alors qu'ils essayent de localiser un professeur ou un employeur dans une profession qu'ils tiennent à embrasser. Ce n'est pas la peine de se déclarer Patrouilleur Rural si les Patrouilleurs Ruraux ne veulent pas de vous, et se faire passer pour un représentant de la loi peut produire des problèmes importants ! De plus, une fois déniché, l'éventuel employeur ou tuteur ne va pas forcément accepter une personne simplement parce qu'elle souhaite suivre une nouvelle carrière. Le professeur ou l'employeur aura souvent ses propres raisons pour engager un nouvel élève ou un employé — il a peut-être beaucoup de petits travaux à confier à un apprenti, ou il a besoin de muscle pour un usage militaire.

Il peut être bénéfique que, dans une campagne, certaines carrières restent inaccessibles aux aventuriers jusqu'à ce que certains points de l'intrigue ou de l'aventure soient atteints. Vous pouvez vouloir situer vos aventures dans plusieurs villes dans lesquelles les aventuriers sont des citoyens normaux qui passent leur temps à démasquer les cultes du Chaos infiltrés dans des postes-clé. Les aventures de ce type fonctionnent mieux avec de petits groupes de personnages qui ont des contacts avec les organisations de la cité — guildes, associations commerciales, etc. Un Capitaine-Mercenaire menant une force de 20 vétérans endurcis n'est pas vraiment adapté. Par la suite, la campagne peut amener les personnages à défendre une baronnie contre des mutants déchaînés et des Hommes-bêtes ; des aventuriers ayant une expérience et un entraînement militaires seront certainement à leur place. Un Estudiant en Médecine ne pourrait sans aucun doute qu'y rencontrer une mort rapide, ou s'ennuyer très vite. En tant que MJ, vous pouvez diriger les personnages vers de telles aventures en leur faisant remarquer des affiches qui proclament : *« On recrute — des Officiers, des sous-officiers et des hommes de troupes — pour l'Infanterie du Baron Otto »* ou en faisant contacter un PJ Capitaine-Mercenaire par un représentant du Baron. En bloquant l'accès à certaines carrières, il est possible d'introduire des développements dans la campagne elle-même.

Dans la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, nous avons fourni des informations sur les employeurs ou les professeurs potentiels dans les carrières appropriées au stade atteint par la campagne. Ces PNJ complètement détaillés possèdent leur personnalité et ont des motifs consistants pour engager les PJ, ou pour leur fournir un enseignement. De cette façon, nous avons voulu créer une campagne où l'action et les personnages progressent en parallèle.

Evidemment, certains personnages voudront parfois suivre une carrière qui n'est pas accessible dans la campagne. Dans d'autres cas, le problème est plutôt aisé à résoudre. Par exemple, il est facile de devenir un Garde du Corps — il suffit d'avoir les dotations nécessaires et quelqu'un (même un autre PJ) à protéger. Ce changement est possible pour Werner





Murmann dans la **Campagne Impériale** tout simplement parce qu'un des autres PJ est pourchassé par une ou des personnes inconnues dont les intentions sont définitivement agressives ! Il est aussi facile de devenir un Spadassin, pourvu que vous trouviez quelqu'un qui vous engagera dans votre nouveau rôle, ou une cause pour laquelle des gens seront prêts à vous rétribuer pour la "défendre". Dans les deux cas, aucune connaissance particulière n'est requise et il n'y a rien à apprendre — il suffit simplement d'être là et d'agir.

Pour devenir un Cocher, le personnage doit être engagé par une compagnie de diligence, ou il doit au moins avoir les moyens d'acheter un véhicule et des chevaux pour s'établir dans la profession. Devenir un cocher sans avoir de diligence est évidemment grotesque.

Les personnages peuvent aussi chercher des employeurs dans le contexte de la campagne. Voulant devenir Médecin, un personnage doit contacter la Guilde des Médecins locale, ou un Médecin établi. Dans ce cas, il doit réussir un Test de *Sociabilité* pour avoir un contact amical avec la guilde ou le PNJ Médecin, puis il doit réussir un Test d'*Embauche* pour être engagé ; il peut même avoir à effectuer d'abord une petite tâche. Avant d'accepter un Estudiant, le Médecin peut lui demander des ingrédients pour la confection d'une drogue particulière, ou l'envoyer dans des régions subissant des épidémies pour contrôler sa volonté à soigner les autres. Un nombre infini d'aventures peut jaillir de tout cela. Le MJ peut aussi décider que le PJ ne devrait pas devenir Médecin à ce stade de la campagne et décréter que la guilde n'offre aucune possibilité — *« Nous avons un nombre de praticiens et d'estudiants correspondant aux critères de la guilde, mais nous vous remercions de votre intérêt »* ; ou *« Je suis désolé, mais j'ai déjà trois apprentis — il ne m'est vraiment pas possible d'en prendre un de plus actuellement »*. Lorsque c'est possible, il est préférable de laisser les PJ suivre les carrières de leur choix, mais s'ils doivent pour cela produire un effort, ils n'en seront que plus récompensés.

Comme il a été précisé précédemment, poursuivre un cheminement de carrières peut créer toutes sortes d'aventures — un Sorcier peut vouloir qu'on lui localise certains livres ou composants de sort ; les personnages qui s'engageraient dans l'armée pourraient être envoyés dans des missions telles qu'aller patrouiller jusque dans un village lointain, ou remettre un message à un officier à des kilomètres de là. A ces occasions, les personnages pourraient avoir à se battre en territoire ennemi, ou découvrir qu'un des membres de leur groupe est un espion ou un assassin au service de l'opposition.

Quand les Professeurs Deviennent PNJ

En faisant de chaque employeur ou maître potentiel un PNJ complet, vous vous constituerez rapidement une réserve de personnages pittoresques et intéressants avec lesquels les PJ pourront interagir. Ces PNJ pourront fournir une assistance par la suite et permettront aussi d'introduire de nouvelles aventures. Les aventuriers gagnant de l'expérience, ils auront de plus en plus d'amis et de contacts qu'ils pourront entraîner avec eux.

Les aventuriers pourraient aussi être piégés par de tels PNJ qui, sous prétexte de leur assurer un entraînement, pourraient leur faire commettre des actes illégaux, pour rien du tout ! *« M-mais, votre Honneur ! Comment pouvais-je savoir que c'était un Receleur ? Je le prenais pour un honnête marchand. Je le jure, j'ignorais totalement ce que contenait la boîte... »*

Apprentissage de Nouvelles Compétences

Tout d'abord, il faut préciser que tout personnage entamant une carrière de base pour laquelle des compétences sont précédées de la phrase "XX% de chances de..." *peut* acheter normalement ces compétences, à moins qu'elles ne soient d'origine *innée*. Le pourcentage de chances ne s'applique alors qu'aux personnages dont c'est la première carrière.

Mais que se passe-t-il si un personnage change de carrière puis décide d'apprendre une ou plusieurs des compétences disponibles lors d'une carrière antérieure, mais qui n'ont pas été acquises alors ? Evidemment, si les compétences en question figurent encore dans la nouvelle carrière, elles peuvent être normalement acquises. Sinon, le personnage doit entreprendre un entraînement spécifique supplémentaire pour les obtenir. De la même façon, un personnage peut vouloir une compétence qui ne fait partie ni de sa carrière actuelle, ni de celles passées. Les règles présentés ci-dessous indiquent comment faire.

Le principe de base de ce système est que, lorsqu'un personnage change de carrière, s'il suit un entraînement, alors il acquiert une connaissance rudimentaire de *toutes* les compétences indiquées pour la carrière. Cela ne signifie pas qu'il les obtient toutes, mais plutôt qu'il sait ce qu'il faut faire pour les développer au fil du temps. C'est ce que reflètent l'acquisition et la dépense de Points d'Expérience. Lorsque le PJ a obtenu 100 PE, on estime qu'il a suffisamment d'expérience pour transformer la connaissance rudimentaire d'une compétence en connaissance complète et le joueur peut ajouter cette compétence sur sa feuille de personnage. D'autre part, les carrières ne demandant pas d'apprentissage initial sont censées être suffisamment connues de tous les habitants de L'Empire ; le personnage n'a qu'à s'entraîner tout seul pour développer les compétences qui leur sont associées.

Acquisition de Compétences des Anciennes Carrières

Le personnage qui vient de changer de carrière n'est normalement plus en position de matérialiser les connaissances rudimentaires acquises précédemment ; il ne devrait donc plus pouvoir acquérir les compétences autrefois disponibles car il a abandonné les facilités qui lui auraient permis de le faire. Mais s'il peut consacrer quelques heures par semaine à leur pratique, il pourra quand même les obtenir en dépensant 100 PE (normalement) et en réussissant un Test d'*Intelligence*. En cas d'échec, les 100 PE sont définitivement perdus et la compétence n'est pas apprise. Le personnage pourra toujours recommencer. La durée totale de cet entraînement varie d'une compétence à l'autre. Pour vous donner quelques repères minimum, nous avons divisé toutes les compétences en quatre catégories :

Pratique	Intellectuel
Acrobatie *i*	Alphabétisation
Acrobatie Equestre *i*	Astronomie
Adresse au Tir	Calcul Mental
Ambidextrie	Cartographie
Armes de Spécialisation	Chimie *p*
Art	Chiromancie *p*
Bagarre	Chirurgie *p*
Camouflage Rural et Urbain	Confection *p*
Canotage	Connaissance des Démons *m*
Chasse	Connaissance des Parchemins *m*
Conduite d'Attelage	Connaissance des Plantes *p*
Contorsionnisme *i*	Connaissance des Runes *m*
Coups Assommants	Conscience de la Magie *m*
Coups Précis	Construction Navale *p*
Coups Puissants	Cryptographie
Cracheur de Feu	Cuisine *p*
Crochetage des Serrures	Détournement de Fonds *p*
Danse	Divination *p*
Déplacement Silencieux Rural et Urbain	Dressage *p*
Désarmement	Evaluation
Equitation	Fabrication de Drogues *p*
Escalade	Fabrication de Parchemins *m/p*
Escamotage	Fabrication de Potions *m/p*
Esquive	Fabrication des Objets Magiques *m/p*
Evasion	Fermentation *p*

Exploitation Minière *i*
Filature
Fuite
Imitation
Jonglerie
Lecture sur les Lèvres
Lutte *i*
Manœuvres Nautiques *i*
Natation *i*
Orientation
Pantomime
Pêche
Piégeage
Pistage
Reconnaissance des Pièges
Résistance à l'Alcool
Torture *i*
Travail de la Pierre *i*
Travail du bois *i*
Travail du Métal *i*
Ventriloquie *i*
Violence Forcenée
Vol à la Tire

Héraldique
Histoire
Hypnotisme *i/p*
Id. des Mort-vivants
Id. des Objets Magiques *m*
Id. des Plantes
Incantations *m*
Joaillerie *p*
Langage Secret *p*
Langue Etrangère *p*
Langue Hermétique
Législations
Maîtrise des Runes *m*
Méditation *m*
Métallurgie *p*
Musique *p*
Numismatique
Pathologie *p*
Pictographie
Potamologie
Préparation de Poisons *p*
Radiesthésie *p*
Sens de la Magie *m*
Technologie *p*
Théologie
Traumatologie *p*

PERSONNEL

~~Baratin *p*~~
Bouffonneries *i/p*
Chant *i/p*
Charisme *p*
Comédie *i/p*
Commerce *p*
Corruption *p*
Déguisement *i/p*
Eloquence *p*
Emprise sur les Animaux *p*
Etiquette *i/p*
Humour *p*
Jeu *p*
Mendicité *p*
Narration *p*
Pitreries *i/p*
Sens de la Répartie *p*
Séduction *p*

INNÉ

~~Acuité Auditive~~
Acuité Visuelle
Chance
Course à Pied
Force Accrue
Homme Fort
Immunisation contre les Maladies
Immunisation contre les Poisons
Linguistique
Réflexes Eclairs
Résistance Accrue
Sixième Sens
Vision Nocturne



Explication des Catégories

PRATIQUE : Ce sont les compétences pour lesquelles ce n'est pas tellement la théorie qui compte, mais plutôt la pratique. Elles peuvent être acquises grâce à un travail acharné, à l'auto-discipline et à la motivation. Lorsqu'elles sont suivies d'un *"i"*, elles ne peuvent être apprises sans l'aide d'un instructeur expert en la matière.

INTELLECTUEL : Pour ces compétences, la théorie et l'érudition sont importantes. De façon générale, il n'est pas possible de les apprendre par soi-même. Il faut aussi souvent une bonne mise en pratique — c'est très bien de connaître les théories concernant l'entraînement des animaux, mais vous ne pouvez pas vous estimer compétent tant que vous n'avez pas fait travailler quelques bêtes. Ces compétences sont suivies d'un *"p"*. D'autres ne peuvent être apprises qu'en suivant une carrière magique — elles ne seront jamais enseignées à quelqu'un qui n'a pas achevé au moins une des carrières suivantes : Ovates, Initié, Apprenti Sorcier, Apprenti Alchimiste (elles sont suivies d'un *"m"*).

PERSONNEL : Dans ces compétences, ce n'est pas ce que vous faites qui importe, mais *comment* vous le faites. On peut généralement les apprendre seul (celles qui demandent un instructeur sont suivies d'un *"i"*) mais il faut toujours une période de pratique (suivies d'un *"p"*).

INNÉ : Ce sont, en gros, les compétences que vous avez depuis la naissance ou que vous ne pouvez acquérir qu'après avoir longuement pratiqué une carrière particulière. Il n'y a pas d'autres façons de les acquérir — quel que soit son entraînement ou ses études, quelqu'un n'apprendra jamais à voir dans le noir, par exemple.

Durée de l'Entraînement

Le temps consacré à la pratique/étude dépend de la catégorie de la compétence :

Les compétences *pratiques* demandent 2 heures d'entraînement quotidien pendant 3D6 semaines, avant que le personnage puisse tenter son Test d'**Int**. De plus, si un professeur est nécessaire, il doit superviser le personnage pendant au moins la moitié du temps.

Les compétences *intellectuelles* demandent 2 heures d'étude quotidienne plus 2 heures par semaine avec un professeur, pendant 6+2D6 semaines, avant de pouvoir tenter le Test d'**Int**. Lorsque l'apprentissage s'accompagne de travaux pratiques, l'étudiant doit y consacrer 2 heures supplémentaires par semaine.

Les compétences *personnelles* sont beaucoup plus difficiles à quantifier en ce qui concerne le temps consacré à la pratique/étude. Certaines personnes peuvent assimiler une compétence particulière en peu de temps, d'autres vont batailler en vain pendant une éternité.

Le principe général est que le personnage qui veut acquérir une de ces compétences doit s'exercer 2 heures par jour pendant une période égale à 100 moins son score en *Sociabilité*.

A la fin de ce délai, il effectue son Test d'**Int** pour savoir s'il a réussi. Si la compétence exige un professeur, le personnage devra être supervisé pendant au moins 2 heures par semaine.

Coût de l'Instruction

Le coût variera évidemment en fonction du PNJ (et peut aussi être modifié par des facteurs tels que votre volonté de voir un personnage précis acquérir une compétence particulière, ou non). Comme base, vous pourriez estimer que des professeurs de compétences *pratiques* ou *personnelles* feront payer 1D6 CO de l'heure, alors que les instructeurs de compétences *intellectuelles* demanderont 1D10+1 CO de l'heure.

Entraînement Accéléré

Un personnage peut préférer suivre des cours accélérés plutôt que de ne consacrer que son temps libre à l'apprentissage d'une compétence. C'est parfaitement acceptable à condition que 1) le personnage ne tente pas de travailler plus de 10 heures par jour ; 2) l'instructeur concerné (s'il y en a un) soit d'accord ; 3) le nombre d'heures qui y est consacré soit égal au total demandé.

Un Professeur Type

Le PNJ détaillé ci-dessous peut intervenir dans toute campagne Warhammer. Conçu pour s'insérer dans la partie altdorfienne de **Mort Sur le Reik**, Heinz von Naprump peut être aisément déplacé, en changeant quelques détails évidents. Il montre comment des PNJ intéressants peuvent fournir aux PJ des compétences, des changements de carrière tout en étant aussi une source d'informations et de contacts PNJ.

Heinz Von Naprump - Humain, Erudit (Ex-Estudiant/Gentilhomme)

Cadet d'une riche famille d'Altdorf, une des nombreuses familles nobles qui se sont rassemblées à Altdorf pour être plus près de l'Empereur, Heinz a montré très jeune un vif intérêt pour l'histoire et la géographie de L'Empire. Ses parents l'inscrivirent donc à l'Université d'Altdorf où il réussit dans la carrière de Lettré.

Heinz est un individu studieux et tranquille. Il est mielleux, mais affublé d'un zézaiement exaspérant ; c'est fréquent chez nombre de gentilshommes. Ses vêtements bruns, coûteux mais fonctionnels, dissimulent une silhouette bouffie et un peu trop enrobée. Mais son allure est gâchée par les traces de nourriture séchée qui garnissent le devant de son gilet et son foulard. Ses lunettes épaisses et à la limite de l'opacité lui donnent un air un peu idiot, mais sous cet extérieur anodin se cache un esprit pénétrant.

Il se soucie toujours de l'heure, comme s'il avait constamment peur de manquer un rendez-vous important. Il paraît nerveux, surtout en présence d'inconnus, mais il devient rapidement cordial envers quiconque a des bagages ou des prétentions de lettré.

Bien que très intéressé par L'Empire, Heinz ne l'a pas beaucoup visité. Il préfère de beaucoup se plonger dans les expériences que d'autres personnes ont portées par écrit, à l'acquisition de données de première main. Malgré cela, c'est un grand érudit et il connaît très bien l'histoire et la géographie de L'Empire.

Universitaire pendant toute sa vie d'adulte, Heinz vit dans des chambres encombrées de cartes et de tout un fatras dans l'enceinte de l'université, où sa gouvernante s'occupe de lui. Heinz enseigne l'histoire et la géographie. En tant que Lettré établi, il lui est possible de transmettre l'essentiel du travail ennuyeux à des subordonnés et lui-même se préoccupe d'exécuter des cartes précises des cours d'eau de L'Empire. Actuellement, il compile des données sur le Reik entre Altdorf et Nuln.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	36	32	3	3	6	58	1	34	30	68	36	50	29

Age : 42

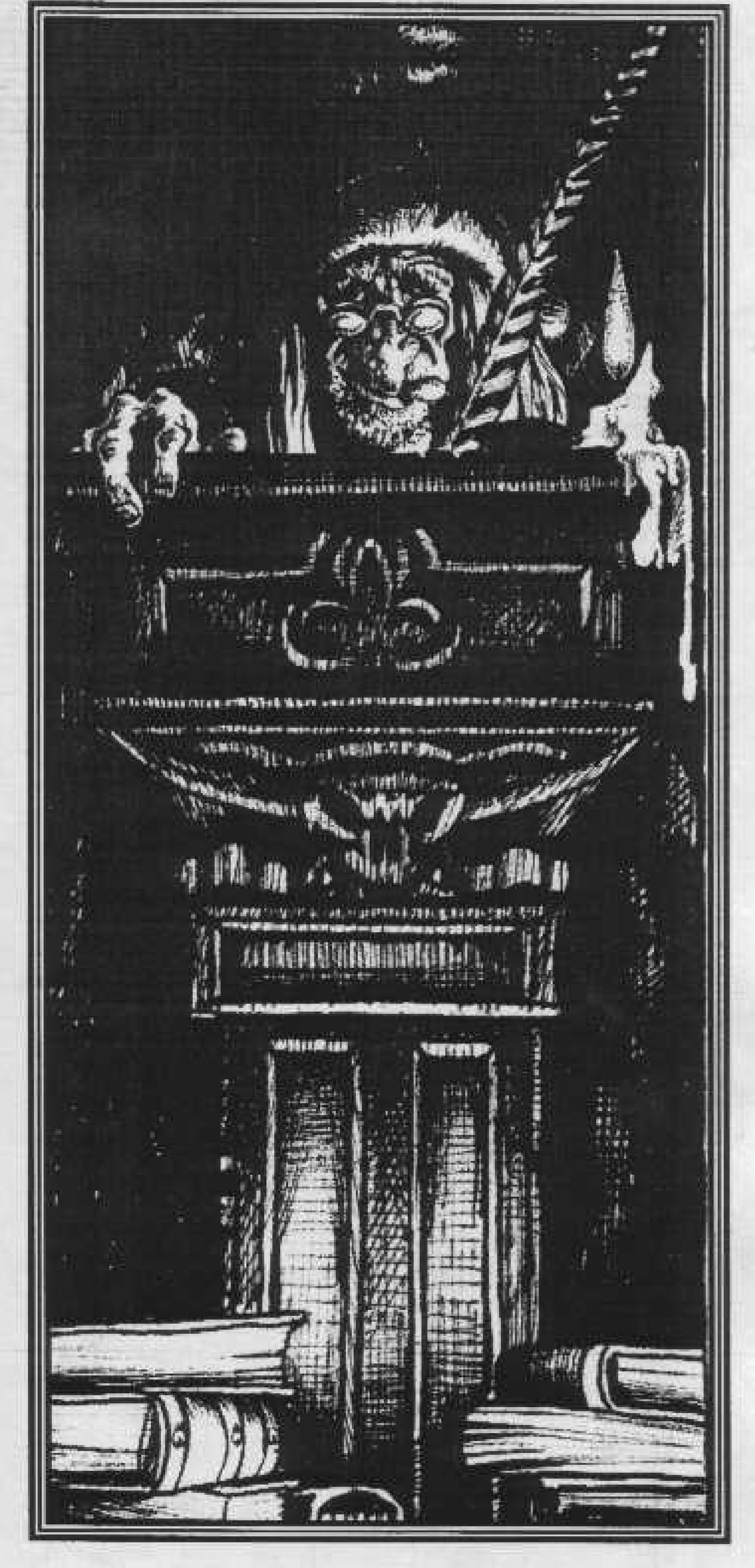
Compétences
Alphabétisation, Astronomie, Cartographie, Charisme, Equitation, Etiquette, Héraldique, Histoire, Langage Secret — Classique, Langue Etrangère — Dialecte Bretonnien, Langue Hermétique — Magikane, Numismatique.

Possessions
Dague, matériel d'écriture, tricorne, perruque blanche poudrée, lorgnons à verres épais, costume brun couvert de taches de nourriture.

Heinz peut faire la connaissance des aventuriers de maintes façons. Il pourrait simplement les rencontrer dans une auberge au bord de l'eau ou alors qu'il flâne sur les quais. S'il voit les aventuriers, il pourrait tenter d'engager la conversation sur le Fleuve Reik, une des grandes passions de son existence. Ou bien les PJ pourraient le sortir des griffes de bandits, lors d'une soirée sombre et brumeuse.

Comme autre solution, ils pourraient en entendre parler par un aubergiste : *« Et ce vieux bonhomme bien élevé, il vient souvent ici et pose toujours des questions sur le fleuve, il écrit beaucoup de ce qu'on lui dit, à ça oui, et il paie toujours les informations. »* Les aventuriers peuvent soit partir à sa recherche, soit attendre sa venue. Une autre façon de l'introduire est de faire remarquer une annonce demandant des *« Mariniers honnêtes pour faire la carte du Reik, bonne rénumération pour un travail scientifique important. »*

Quelle que soit la façon dont la rencontre se fait, Heinz est à la recherche d'une équipe qui relèverait le tracé du Reik pour son compte. Il est prêt à payer 25 CO pour des cartes précises et il enseignera gratuitement la *Cartographie* à tout personnage. Pour apprendre cette compétence avec lui, il faut réussir un Test d'**Int**.



En plus de l'enseignement de la *Cartographie*, Heinz est une source d'informations très utile sur la géographie et l'histoire de L'Empire. Au retour des aventuriers avec les cartes, il agira comme protecteur pour tous ceux qui souhaitent devenir estudiants ou érudits à l'Université ; il peut aussi fournir des lettres d'introduction auprès des autres académies et universités de L'Empire.

De plus, il est prêt à accorder un enseignement privé en *Numismatique* et en *Histoire*. Il refusera cependant d'enseigner l'*Alphabétisation*, considérant que cela est indigne de lui. Sa famille et ses connexions universitaires peuvent aussi servir car il pourra intervenir pour le compte des aventuriers s'ils ont des difficultés avec les autorités. Le succès de ses interventions dépend de la gravité du crime des aventuriers, mais il devrait pouvoir arranger les transgressions mineures.

Jim Bambra et Phil Gallagher

Les Conseils du Maître d'Armes

Règles de Combat Revues

Ce chapitre présente une sélection de règles de combat nouvelles ou revues pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**. Les règles revues ont été conçues et testées pour améliorer les règles précédentes et devraient donc les remplacer. Le MJ et les joueurs devraient les juger lors d'une "période d'essai" convenue, afin de s'assurer que tout le monde en est satisfait avant de les intégrer définitivement si la réponse est positive. Les règles supplémentaires améliorent le jeu, mais certaines (comme le modificateur optionnel d'*Initiative*) le ralentissent parfois. Cela ne devrait pas poser de trop gros problèmes, puisque les combats de **WJRF** ne durent normalement jamais très longtemps ; si tout le monde trouve que le rythme est vraiment trop ralenti, la nouvelle règle peut être ignorée. Dans la mesure du possible, les règles figurent dans le même ordre que dans **WJRF**.

Surprise

Aucune règle n'est indiquée ici pour déterminer la surprise, car cela change trop selon les circonstances, les compétences spéciales et d'autres facteurs. Le système d'Initiative Effective décrit ci-dessous donne une plus grande flexibilité dans la détermination de la surprise. Le MJ peut



décréter que, plutôt que de perdre un round entier (peut-on être vraiment surpris pendant 10 secondes ?) une créature surprise réagit avec retard, en perdant de l'**IE**. Là encore, le temps perdu dépendra des circonstances. Un MJ qui ne serait pas très sûr du délai que cela peut représenter peut déterminer aléatoirement l'**IE** perdue grâce à 1D3 x 10. La section suivante consacrée à l'**IE** fournira des explications détaillées.

Initiative et Initiative Effective

Au cours d'un round de combat, les personnages et les créatures effectuent leurs actions dans l'ordre décroissant des scores d'**I**. Le livre de règles **WJRF** donne des modificateurs (charge, passe gagnante, etc.) qui peuvent varier d'un round à l'autre ; le score d'**I**, pour la détermination de l'ordre des actions, varie donc à chaque fois. Bien entendu, le score d'**I** de base d'une créature ne change pas avec ces modificateurs. Le système le plus simple consiste à employer le terme d'*Initiative Effective* (**IE**) pour indiquer le niveau temporaire de cette caractéristique en fonction des modificateurs et cela permettra de résoudre d'autres problèmes.

Exemple : Helmut le Guerrier, ayant 45 en **I**, combat un Guerrier Skaven (**I** 40). Lors du premier round, il rate son coup alors que le Skaven l'entaille et lui inflige 1 Point de Dommage. On considère que le Skaven a remporté cette passe (voir **WJRF**). Le Skaven bénéficie donc d'un modificateur de +10 à son **I** au deuxième round. Nous pouvons donc dire que, au prochain round, l'*Initiative Effective* du Skaven est de 50 et celle d'Helmut est de 45. La différence devient cruciale, car le Skaven va pouvoir porter son coup avant Helmut.

L'utilisation de l'**IE** permet d'avoir un déroulement des combats beaucoup plus régulier, comme nous allons le voir maintenant.

Modificateurs de Séquence de Round pour l'IE : Modificateur d'IE Optionnel

Considérons deux créatures en combat, aucune n'ayant l'avantage du terrain, de la charge, de la surprise, etc., l'une ayant 55 en **I**, l'autre 54. Leur rapidité d'action est presque similaire et le modificateur d'**IE** optionnel que nous suggérons reflète ce phénomène.

Avant chaque round de combat, le MJ détermine aléatoirement le camp qui est légèrement avantagé à cause des variations du temps de réaction, grâce à 1D6 et 1D10. Un score de 1-3 sur le premier dé donne l'avantage aux PJ, de 4-6, ce sont les adversaires qui l'emportent. Le résultat du 1D10 est ajouté au score d'**IE** du camp avantagé.

Exemple : Helmut (**I** 45) et ses amis Skallier le Forestier Elfe (**I** 63) et Ragnerek le Forestier Humain (**I** 39) combattent trois autres Skavens (**I** 40). Au début du combat, le MJ lance 1D6 et obtient 2, favorisant les aventuriers ; 1D10 donne 7 et chaque personnage peut ajouter +7 à son **IE** à ce round. Les **IE** respectives des aventuriers sont maintenant 52, 70 et 46 ; tous trois peuvent agir avant les Skavens. La différence peut être vitale, car Ragnerek progresse dans l'ordre des attaques.

Ce modificateur optionnel accroît l'incertitude des événements lorsque des créatures aux *Initiatives* sensiblement équivalentes s'affrontent et garantit que les créatures ayant des *Initiatives* nettement supérieures garderont l'avantage.

Répartition des Attaques Multiples

Le système **IE** est très utile dans ces circonstances. Les combats dans lesquels sont impliquées des créatures ayant diverses attaques multiples sont délicats à gérer. Une créature avec **I** 40 et 2 *Attaques* doit-elle porter ses deux attaques avant une créature avec **I** 35 et 5 *Attaques* ? Cela n'est pas très plausible et le système **IE** propose une solution pratique.

La formule est simple. Divisez l'**IE** de la créature au début du round (I de base, modificateur optionnel, modificateur de passe gagnante, etc.) par le nombre d'*Attaques* qu'elle peut porter. Ses coups seront portés à un rythme régulier au cours du round.

Par exemple : Serafin, un Assassin Elfe avec **I** 70 fait face à un Ogre avec I 30. L'Elfe possède 3 *Attaques*, l'Ogre deux. Avec le modificateur d'**I** optionnel, le MJ détermine que l'Elfe possède un bonus de +2 pour l'**IE**, ce qui fait un total de 72.

Les trois *Attaques* de l'Elfe se produisent en 72, 48 et 24 ; les deux ripostes de l'Ogre ont lieu en 30 et en 15. La séquence des attaques est donc : Elfe, Elfe, Ogre, Elfe, Ogre.

Les fractions égales ou supérieures à la moitié sont arrondies au-dessus, celles inférieures sont arrondies en-dessous (avec une **IE** de 70, les attaques se produiraient en 70, 47, 24).

Ce système ne prend pas trop de temps à appliquer car les attaques multiples ne s'appliquent qu'aux combats au corps-à-corps et non pas aux tirs de projectiles ou à la magie. De plus, les joueurs n'auront pas trop de difficultés à établir cette division de coups puisque le nombre maximum des attaques des PJ est de 4 (notre Assassin est presque à son maximum).

Le MJ peut alors traiter les actions des PJ et de leurs adversaires tout simplement en suivant l'ordre descendant des **IE**, selon la technique habituelle. La seule différence est que les deuxième, troisième, etc. attaques seront différées et que certains monstres et PJ entreront dans la bagarre plus d'une fois. Ce système permet de répartir les coups multiples ; personne ne peut donc infliger une volée de coups grâce à une **I** élevée avant que l'adversaire, même s'il a plusieurs attaques, puisse tenter de porter son ou ses coups.

Les actions des séquences d'attaques multiples ne peuvent pas être retardées ; elles seront simplement perdues. Dans l'exemple ci-dessus, si, pour une raison quelconque, l'Elfe Assassin n'avait pas porté son attaque d'**IE** 72, il ne lui en resterait plus que deux, qui se produiraient aux moments prévus — **IE** 48 et **IE** 24.

Les différences élevées d'I ne sont pas altérées par ce système. Par exemple, notre Elfe Assassin pourrait toujours infliger ses trois attaques avant qu'un Géant (I 20) puisse asséner ses cinq coups. C'est parfaitement concevable car la différence des **I** est très grande et le temps de réaction de ces créatures est totalement différent. Bien entendu, quand le Géant a démarré, il n'y va pas avec le dos de la cuiller mais l'**I** (et l'**IE**) mesure essentiellement la capacité de réagir rapidement, pas celle de porter de nombreux coups (c'est déterminé par la caractéristique *Attaque* de la créature).

Un Système Simplifié

Il existe une variante plus rapide, mais moins réaliste, de ces règles pour les attaques multiples ; on utilise la même **I** de base et l'ordre d'attaque comme ci-dessus, mais en appliquant des modificateurs de passe gagnante, de charge, de surprise, etc. aux attaques individuelles et non au score en **I**.

De cette façon, le MJ et les joueurs n'ont pas à changer l'**IE** à chaque round. Cette option est plus rapide, mais elle a un fort effet négatif sur les personnages ou les créatures ayant plusieurs attaques et qui commencent avec une **I** non altérée.

Actions Diverses

Le dégainé d'une arme qui va servir immédiatement devrait véritablement prendre du temps ! Les règles suivantes sont applicables :

Les Armes à Deux Mains et les Arcs de tout genre sortent en un round complet. Si l'arc n'est pas armé, son temps de chargement (rechargement) doit aussi être pris en compte.

Les Boucliers et Rondaches sont prêts à l'usage en un round s'ils ne sont pas déjà accrochés au bras (par exemple, s'ils sont portés sur le dos).

Les Armes Simples, si elles doivent être dégainées, réduisent l'**IE** (voir ci-dessous). La pénalité variera en fonction de la taille de l'arme. Un couteau ou une dague peut être rapidement dégainé et la réduction de l'**IE** n'est que de -10 (en supposant que l'arme est à portée de main). Dégainer une épée ou une autre Arme Simple de plus grande taille fait perdre -20 à l'**IE**. Evidemment les pénalités d'**IE** ne s'appliquent qu'au round de combat pendant lequel l'arme est dégainée.

Vous devrez décider du temps qu'il faut pour sortir les autres armes, selon qu'elles sont à portée de main ou non. Par exemple, un fouet enroulé autour de la taille sera sans doute prêt en un round mais, s'il est accroché à la ceinture tout enroulé sur une fixation dégrafable, il sera plus vite récupéré et l'**IE** ne sera réduit que de -20. Les plus longues à prendre en main sont les armes rangées dans les sacs à dos.

Objets Empaquetés : Le temps nécessaire pour sortir un objet d'un sac à dos dépend du niveau de remplissage de ce dernier ! De façon générale, plus il y a de choses dedans, plus le total d'Encombrement (**Enc**) est élevé et une règle relativement simple peut servir :

Il faut un round pour ouvrir le sac (cela comprend le fait de l'enlever du dos s'il est placé ainsi). Puis, pour trouver un objet, on met 1 round par 30 Points d'Encombrement dans le sac, ou autour.

Les pertes d'**IE** dues à des actions diverses sont appliquées après avoir réparti les attaques multiples. Cela peut faire perdre une ou plusieurs attaques de cette séquence d'attaques multiples. Voir *Répartition des Attaques Multiples*.



Attaques sur Différents Adversaires

Il est généralement possible de répartir des attaques sur plusieurs adversaires lors des combats au corps-à-corps dans un round, mais au moins une *Attaque* sera perdue par "changement", ou même plus si le MJ décide qu'il faut parcourir plusieurs mètres. Par exemple, un personnage disposant de 3 *Attaques* et qui combat deux Gobelins pourrait d'abord frapper l'un, puis se tourner ou se déplacer pour frapper l'autre. Les changements d'*Attaque* ne doivent pas être nécessairement déclarés à l'avance. Par exemple, si un Guerrier inflige involontairement un coup critique sur un ennemi, il peut alors changer ses intentions (frapper à nouveau le même ennemi) et tenter d'atteindre une autre cible avec les *Attaques* qu'il lui reste. Il n'est cependant pas possible de diriger des projectiles sur des adversaires différents lors d'un combat par projectiles.

Combat Sans Arme

La pénalité aux dommages pour les poings (ou les coups de pied) passe de -2 à -3. Un personnage connaissant la *Bagarre* peut toujours ignorer le -2 de ce modificateur, mais il subit toujours le -1 restant. La pénalité du jet d'attaque est toujours de -20. Cela rappelle qu'une dague ou un poignard (pénalité aux dommages -2) est sans aucun doute plus dangereux qu'un poing, et c'est pourquoi la pénalité aux dommages des coups de poing est augmentée. Les armes de poing ont le même modificateur de dommage (+1) qu'avant. N'oubliez pas que toutes les attaques sans armes sont destinées à assommer (voir **WJRF**), que cela plaise à l'attaquant ou non.

Les Armes

Le Fouet

Bien que la compétence *Armes de Spécialisation — Fouet* existe, cette arme inhabituelle et puissante n'est pas véritablement décrite dans le livre de règles **WJRF**.

Les Fouets sont munis de longues poignées, d'environ 1 mètre, auxquelles est fixé un cordon résistant. Cette lanière est généralement taillée dans une peau d'animal très dure, ou dans des boyaux — la corde et les autres matériaux fibreux ne conviennent pas. Les meilleurs fouets sont importés dans L'Empire et sont constitués de peau de rhinocéros, mais l'intestin de Troll (si vous parvenez à en obtenir) est aussi un bon choix. Ils sont rares et coûtent 15 CO plus 4 CO par mètre de lanière. Les lanières varient entre 3 et 7 mètres (au-dessus de 7 mètres, elles ne sont plus maniables) et leur longueur permet de déterminer la distance maximum pour frapper une cible.

Quelqu'un qui manie un fouet détermine ses chances de porter un coup avec sa **CT** (comme un lasso). La localisation du coup se fait normalement, mais ses effets sont importants et sont détaillés dans la table suivante :

Table de Localisation des Coups de Fouet

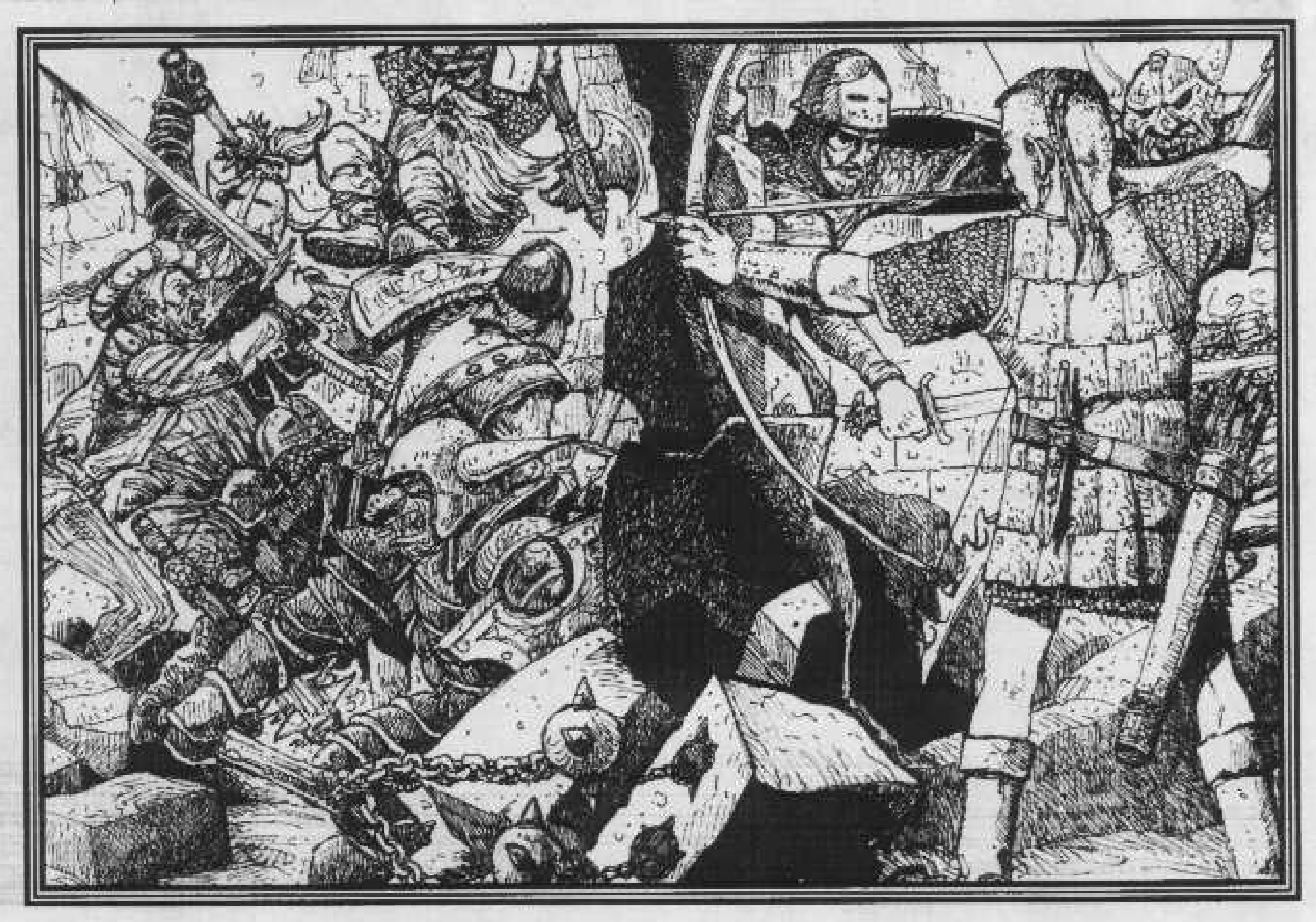
Localisation	Effet
Tête	Si des dommages sont infligés, la victime doit réussir un Test de *Dextérité* ou être aveuglée par la douleur pendant 1 round.
Bras	Si la victime encaisse des dommages et qu'elle tient quelque chose, elle doit réussir un Test d'*Endurance* ou laisser tomber l'objet.
Tronc	Il y a 50% de chances pour que les deux bras soient ligotés. Dans ce cas, la victime ne peut rien faire sauf tenter un Test de *Dextérité* à chaque round pour se libérer.
Jambes	Si l'utilisateur du fouet réussit un Test de *Force*, la victime peut être projetée au sol et traitée comme une cible inerte. Cela s'ajoute aux chances habituelles d'être empêtré (voir ci-dessous). Une victime ne peut pas être envoyée au sol si sa *Force* dépasse celle du fouetteur de plus d'un point.

Un fouet possède une *Force Effective* de 1 et tout coup porté par un fouet, qu'il provoque des dommages ou non (si un jet de **CC** est réussi) peut empêtrer la cible, à moins qu'elle ne réussisse un Test de *Dextérité* avec une pénalité de -10, à tenter à chaque round.

Bien entendu, une seule créature peut être empêtrée à un moment donné. Elle se bat alors avec une pénalité de -10 aux compétences concernées et cette pénalité peut aller jusqu'à -20 si le fouetteur ne fait rien d'autre que tirer énergiquement sur la poignée du fouet.

Tout cela fait du fouet une arme formidable dans les mains d'un spécialiste compétent ; vous pouvez donc en modérer les effets dans certaines circonstances.

Par exemple, un Halfeling qui entoure les genoux d'un Ogre avec son fouet ne parviendra probablement pas à le renverser, même s'il réussit son Test de *Force*, et vous pouvez appliquer tout modificateur qui vous semble convenable.



Parade

Le changement de règles est très important ! Un personnage ayant la compétence *Armes de Spécialisation — Armes de Parade* peut maintenant réaliser une parade libre avec une arme de parade en plus de ses attaques normales.

Une seule parade de ce type est possible bien que le personnage puisse utiliser une ou plusieurs attaques comme parades supplémentaires. La parade libre doit être effectuée avec une arme de parade — main gauche, brise-lame, rondache. Cette parade libre ne peut pas être échangée contre une attaque supplémentaire, de quelque sorte que ce soit !

Ces modifications font des brise-lames des armes bien plus utiles qu'avant ; pour compenser cela, une autre modification doit être appliquée : la fonction brise-arme de cette arme spécialisée ne fonctionnera pas lors de cette parade libre. Elle ne sera applicable que lorsqu'une attaque est sacrifiée pour donner une parade supplémentaire avec le brise-lame, comme dans les règles habituelles de **WJRF**.

Projectiles

Modificateurs de Toucher

La table suivante remplace celle qui figure dans le livre de règles **WJRF**.

Tir sur une petite cible	-10	Généralement, tout ce qui est inférieur à 30 cm de haut et de long compte comme petite cible.
Tir sur une grande cible	+10	Généralement, tout ce qui est supérieur à 2,4 m de haut (Géant, Ogre, Troll, etc.).
Tir à partir d'une monture en mouvement	-10	Tel un cheval ou un chariot.
Tir sur une cible qui court	-10	Déplacement à la vitesse maximum.
Tir sur une cible qui s'esquive	-20	Voir ci-dessous.
Tir à longue portée	-10	Longue Portée par rapport à l'arme employée. Se référer à la *Table des Projectiles*.
Tir à portée extrême	-20	Portée Extrême par rapport à l'arme employée. Se référer à la *Table des Projectiles*.
Lancement d'un projectile improvisé	-10	Tel une pierre, un vase, une chaîne, etc.
Cible cachée derrière un abri léger	-10	La cible est partiellement cachée par de la végétation, des arbres, etc.
Cible cachée derrière un abri solide	-20	La cible est partiellement cachée par une construction en pierre ou en brique, un mur ou des remparts.

Une cible qui esquive court à sa vitesse maximum tout en effectuant des zigzags et des bonds de côté. Cela ne se produira qu'avec des créatures assez malignes pour le faire (un MJ hésitant peut recourir à un Test d'**Int**), mais cela permet aux PJ d'assurer une retraite relativement sûre sous le feu d'arcs ennemis. Une cible qui s'esquive ne parcourt que 75% de la distance en vitesse maximum, à cause des irrégularités de sa course (par exemple avec **M** 3, le maximum de course est de 48 m par round, la vitesse d'esquive est de 36 mètres par round).

Pour tout le reste (comme les Tests de *Risque*, qui augmentent lentement à chaque round à cause de la fatigue, etc.), l'esquive est considérée comme l'allure rapide.

Armes de Distance dans les Combats au Corps-à-Corps

La règle la plus simple est de considérer que les armes de distance peuvent être employées au corps-à-corps, mais sans pouvoir être rechargées. Il n'est absolument pas possible de glisser un carreau dans une arbalète et de la retendre pour tirer lorsqu'un Ogre puant tente de répartir votre cervelle sur le sol avec un gourdin monstrueux.

Les tentatives instinctives pour échapper à un tel destin empêchent de maintenir la concentration et la discipline nécessaires au rechargement d'une arme à distance. Les haches ou les couteaux de lancer peuvent aussi servir, mais il est peu probable qu'un personnage doive ou veuille les utiliser car il risquerait d'atteindre un ami par erreur (voir *Tirer lors d'un Combat au Corps-à-Corps*).

Tirer lors d'un Combat au Corps-à-Corps

On suppose ici que le tireur souhaite atteindre une cible spécifique (ou, au moins, en éviter une !) ; sinon, utilisez les règles pour *Tirer sur un Groupe*.

Le tir lors d'un combat au corps-à-corps est possible, mais le personnage peut éprouver quelques difficultés à atteindre sa cible prévue.

Les chances pour qu'une telle erreur se produise sont de 5% par créature supplémentaire dans le groupe combattant.

Le MJ détermine aléatoirement la créature atteinte. Si la **CT** du tireur n'est pas très élevée, il n'est pas nécessaire de faire un nouveau jet pour déterminer si une autre cible a été malencontreusement atteinte. Il suffit d'ajouter le nombre approprié à la limite supérieure de la portée.

Par exemple : Helmut est attaqué par quatre Gobelins et Ragnerek le Forestier est à 200 mètres dans un terrain inégal. Ragnerek est assez habile à l'arc long, avec un **CT** de 55 ; même avec la pénalité de Portée Extrême (-20), il a des chances modérées pour toucher. Son joueur obtient 44, un tir manqué.

Sa **CT** ajustée étant de 35, et comme il y a quatre cibles secondaires (3 autres Gobelins et Helmut), un jet entre 36 et 55 (4 x 5 = 20%, ajouté à la **CT** de 35) indique que quelqu'un a été touché. Ce résultat de 44 signifie donc que la flèche a atteint l'un d'eux ; le MJ lance 1D4 pour déterminer qui, et un des autres Gobelins s'effondre, la flèche plantée dans son estomac. Ragnerek sort une autre flèche en espérant que sa chance durera. Helmut aussi...

Une fois que l'on s'est assuré que la cible a bien été atteinte, il suffit de suivre la procédure normale de localisation des coups et de déterminer les dommages.

Le groupe est défini ici de la manière habituelle : ce qui se trouve à plus de quatre mètres fait partie d'un autre groupe.

Tirer sur un Groupe

L'ancienne règle qui veut que la **CT** soit doublée lorsqu'un groupe est visé si le tireur ne spécifie pas une cible particulière est modifiée. Le bonus de la **CT** devient 5% par créature supplémentaire dans le groupe. Ainsi, s'il compte trois créatures en tout, le tireur bénéficie d'un +10 à sa **CT**, s'il en compte quatre, le bonus sera de +15, etc.

Par exemple : Ragnerek tire maintenant sur un autre groupe de quatre Gobelins qui est aussi à 200 m de distance. Il ne désigne pas de Gobelin comme cible particulière. Sa **CT** est de 55 et ses chances pour toucher sont de 50% (55, -20 pour la Portée Extrême, +15 pour les trois cibles supplémentaires). S'il réussit son tir, sa victime est désignée aléatoirement en lançant un dé adapté.



La différence principale entre ces deux cas peut être la spécification positive d'une cible (*« je veux tirer sur le gros Gobelin avec le foulard rouge »*) ou négative (*« je veux tirer sur le groupe sans atteindre mon ami qui est en plein dedans »*). Il est souvent plus facile de gérer le cas négatif en spécifiant une cible alternative dans le groupe.

Bombes Explosives et Incendiaires

Avec leur portée limitée de 10 mètres et leur rayon d'action de 8 mètres, ces armes n'ont que peu d'utilité en tant qu'armes de distance. Les risques de problèmes d'ignition sont suffisamment élevés pour qu'elles restent très dangereuses ; l'amélioration de la fabrication de ces objets ne perturbera pas l'équilibre du jeu et les portées de ces deux projectiles passent maintenant à :

Courte Portée : 5 mètres
Longue Portée : 12 mètres
Portée Extrême : 20 mètres

La direction et le point d'atterrissage des lancers ratés sont normalement déterminés avec 1D8, mais la distance séparant la cible et le point d'arrivée de la bombe dépend de la distance d'où a été lancé le projectile.

Courte Portée (5 mètres) : 1D3 mètres
Longue Portée (12 mètres) : 1D6 mètres
Portée Extrême (20 mètres) : 1D6 + 1D3 mètres

Les réductions de dommage qui s'appliquent aux Portées Longues et Extrêmes ne concernent pas la distance sur laquelle est lancée la bombe. Elles dépendent de la distance entre le centre de l'explosion et toute cible présente dans le rayon de 8 mètres. Les dommages sont réduits de -1 pour les cibles entre 2 et 4 mètres et de -2 pour les cibles de 5 à 8 mètres. Les créatures à plus de 8 mètres ne subissent aucun dommage.

Installation des Bombes

Le livre de règles **WJRF** affirme justement que les bombes installées pour l'explosion ne demandent pas de jet d'attaque, mais certains tirages sont indispensables, pour les raisons suivantes.

Le personnage qui installe la bombe doit déterminer le temps pendant lequel l'amorce va brûler. Une amorce peut durer de 1 round à (en théorie) une durée indéfinie (la traînée de poudre menant au tonneau !).

Après son allumage, l'amorce brûle normalement pendant le premier round. Mais, à chaque round suivant, le personnage doit lancer 1D100 et, sur un résultat de 96 ou plus, l'amorce grésille et s'éteint (mais peut être rallumée).

Vous pouvez éventuellement réaliser un jet secret pour donner une chance à l'amorce de se rallumer d'elle-même (particulièrement à la fin de sa durée, lorsque le personnage va rallumer la mèche, la bombe lui explose à la figure) — une chance raisonnable serait d'environ 10%.

Enfin lorsque l'amorce arrive à son terme, les risques habituels pour qu'il y ait un problème d'ignition sont toujours présents ; sur un jet de 1D100, tout double naturel (11, 22, etc.) indique un problème d'ignition (voir **WJRF**).

Vous êtes aussi libre d'accorder des Tests d'*Ecoute* aux créatures proches de la bombe ; une amorce allumée produit toujours un bruit *Léger*.

Des modificateurs peuvent être appliqués en fonction de la distance et du niveau du fond sonore (par exemple, des Gobelins ivres qui crient n'auront que très peu de chance d'entendre le crépitement de l'amorce).

Localisation des Coups et Coups Visés

La règle s'applique à la fois aux coups visés en corps-à-corps et aux tirs de précision (voir **WJRF**) avec des armes de distance. Si l'attaquant précise qu'il tente d'atteindre une partie précise du corps, une pénalité s'applique à la **CT** ou à la **CC**, selon le cas, comme suit :

Coups Visés

Localisation	Modificateur
Tête	-20
Bras	-20
Tronc	-10
Jambes	-10

L'attaquant doit spécifier le bras qu'il tente de toucher. Il n'est pas possible de spécifier les bras, car ils sont séparés par le tronc et ne peuvent pas être considérés comme une seule cible de visée.

Si le coup ciblé rate, il *n*'atteint *pas* une autre partie du corps.

Les pénalités indiquées ci-dessus sont annulées si l'attaquant peut bénéficier de l'avantage de la surprise, ou si la cible est inerte (en option, une cible empêtrée si la partie empêtrée est visée). Les pénalités supérieures de la tête et des bras reflètent le fait que les créatures protègent ces parties à la fois par réflexe et par des actions conscientes, ce qui les rend particulièrement difficiles à atteindre spécifiquement.

Arcanes Dévoilées

Sorts Supplémentaires pour les Sorciers, Clercs et Druides

La première partie de ce chapitre présente 16 nouveaux sorts de Magie de Bataille pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**. Les Sorciers et les spécialistes y ont normalement accès. Pour les Clercs de diverses divinités, les indications figurent après les descriptions des sorts. Le cas des Druides et des nouveaux sorts de Magie Druidique est traité dans la deuxième moitié de ce chapitre.

Les nouveaux sorts figurent en italique.

Listes des Sorts de Magie de Bataille

Niveau Un

Animosité Magique
Aura de Résistance
Boule de Feu
Débilité
Découragement
Détection de la Magie
Enthousiasme
Force de Combat
Guérison des Blessures Légères
Immunité contre les Poisons
Main de Fer
Projectiles Enflammés
Rafale de Vent
Vol

Niveau Deux

Aura de Protection
Brouillard Mystique
Démantèlement
Démolition
Duel Psychique
Eclair
Frénésie Magique
Haine Magique
Panique Magique
Ralliement Magique
Ressaisissement
Vol de Pouvoir Magique
Zone de Fermeté
Zone de Sanctuaire

Niveau Trois

Affaiblissement
Corrosion
Dissipation d'Aura
Dissipation de la Magie
Epée Animée
Fuite
Instabilité Magique
Invulnérabilité aux Projectiles
Malédiction d'Attraction des Projectiles
Manteau de Ténèbres
Peur Magique
Pont Magique
Stupidité Magique
Transfert d'Aura

Niveau Quatre

Absorption de la Magie
Accélération du Temps
Arme Enchantée
Aura d'Invulnérabilité
Changement d'Allégeance
Explosion
Force Spirituelle
Guérison des Blessures Graves
Immobilisation
Nuage Fétide
Zone d'Immunité Magique

Note : De nombreux sorts peuvent être lancés sur une créature ou sur un groupe de créatures ; la définition du groupe figure dans **WJRF**.

Magie de Bataille, Niveau Un

Découragement

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : 48 mètres
Durée : Voir ci-dessous.
Composants : Un cœur miniature sculpté dans le bois, qui est brisé en deux lors du lancement du sort.

Ce sort peut être lancé sur une créature ou un groupe ; un Test réussi de *Contre-Magie* annulera ses effets. Toute créature affectée sera envahie par le désespoir et la mélancolie et elle subira une pénalité de -10 à tous ses Tests de **Cd** et de **Cl** jusqu'au lever de soleil suivant. Le sort n'affecte pas les animaux naturels, les créatures ayant une **Int** de 10 ou moins et les créatures immunisées contre les effets *Psychologiques* (ex. les Mort-vivants). Lancer plusieurs fois ce sort sur la même cible n'augmente pas les pénalités infligées.

Détection de la Magie

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : 48 mètres
Durée : 1 tour
Composants : Aucun

En lançant ce sort, l'enchanteur peut percevoir tous les objets magiques qui se trouvent dans son champ de vision, dans la limite de la portée maximale du sort. Il est similaire au *Sens de la Magie* mais sur une plus grande distance. Ce sort ne révèle pas l'identité des enchanteurs, la compétence *Conscience de la Magie* étant nécessaire pour cela.

Enthousiasme

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 2
Portée : 48 mètres
Durée : Voir ci-dessous.
Composants : Un cœur miniature en fonte.

Ce sort peut être lancé sur une créature ou un groupe ; un Test réussi de *Contre-Magie* annulera ses effets. Toute créature affectée sera envahie par l'espoir et l'enthousiasme et elle bénéficiera alors d'un bonus de +10 à tous ses Tests de **Cd** et de **Cl** jusqu'au lever de soleil suivant. Le sort n'affecte pas les animaux naturels, les créatures ayant une **Int** de 10 ou moins et les créatures immunisées contre les effets *Psychologiques* (ex. les Mort-vivants). Lancer plusieurs fois ce sort sur la même cible n'augmente pas les bonus.

Projectiles Enflammés

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1 par projectile.
Portée : 24 mètres
Durée : Voir ci-dessous.
Composants : Une goutte d'huile et une pincée de soufre.

Ce sort peut être lancé sur des flèches, des carreaux d'arbalète ou d'autres projectiles ou armes de jet. Il ne peut pas être lancé sur des munitions d'armes à poudre, sur des bombes incendiaires ou explosives.



Chaque projectile affecté coûte 1 Point de Magie et il n'est pas possible d'en enchanter plus de quatre par round. Lorsque le projectile est tiré sur une cible, il s'enflamme à mi-parcours, provoquant 1 point de dommage supplémentaire et mettant le feu à tout objet atteint qui est inflammable.

Le Sorcier peut lancer cet enchantement sur des projectiles avant le combat, mais le sort ne dure alors que 1 heure si le tir n'est pas immédiat. Les projectiles peuvent être affectés par le sort alors qu'ils sont déjà à mi-parcours.

Magie de Bataille, Niveau Deux

Démantèlement

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée.
Composants : Un boulet de fer miniature accroché à une chaîne.

Ce sort peut être lancé sur une porte, un mur ou toute surface ou objet inanimé. Il n'agit pas sur une créature vivante ou mort-vivante. L'enchanteur doit toucher la surface à affecter. Le sort inflige l'équivalent de 1D3 points de dommage de *Force* 10 sur toute section de mur (voir **WJRF**, *Destruction de Constructions*).

Duel Psychique

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 3 (mais voir ci-dessous).
Portée : 96 mètres
Durée : Voir ci-dessous.
Composants : Deux épées miniatures, une en or, l'autre en jais.

Ce sort permet à l'enchanteur d'entrer en conflit immédiat avec un enchanteur ennemi (qui ne peut pas échapper au contact psychique et à l'affrontement).

Si le sort est lancé par erreur sur un non-enchanteur, les Points de Magie sont dépensés et le sort est perdu.

Au premier round du Duel Psychique, chaque enchanteur lance 1D6 et y ajoute son Niveau de Magie. Si le score du lanceur est supérieur à celui de son ennemi, ce dernier perd 3 Points de Magie ; s'il est inférieur ou égal, le lanceur perd les 3 Points de Magie.

Ce sort est dangereux car, une fois qu'il est entamé, aucun des deux combattants ne peut abandonner le Duel Psychique tant que l'un des deux n'est pas réduit à zéro Point de Magie, ou moins, ou que l'enchanteur souhaitant quitter le combat ne réussit pas un Test de *Contre-Magie*. Ils ne peuvent lancer aucun autre sort pendant ce temps ni entreprendre d'action de combat ou de mouvement. Les duellistes sont absorbés dans leur duel et inconscients de ce qui se passe autour d'eux.

Si l'un des deux est frappé par un adversaire extérieur, il a droit à un Test de *Contre-Magie* pour échapper au Duel Psychique (il peut ainsi tenter deux fois ce Test, s'il essayait déjà de quitter le duel).

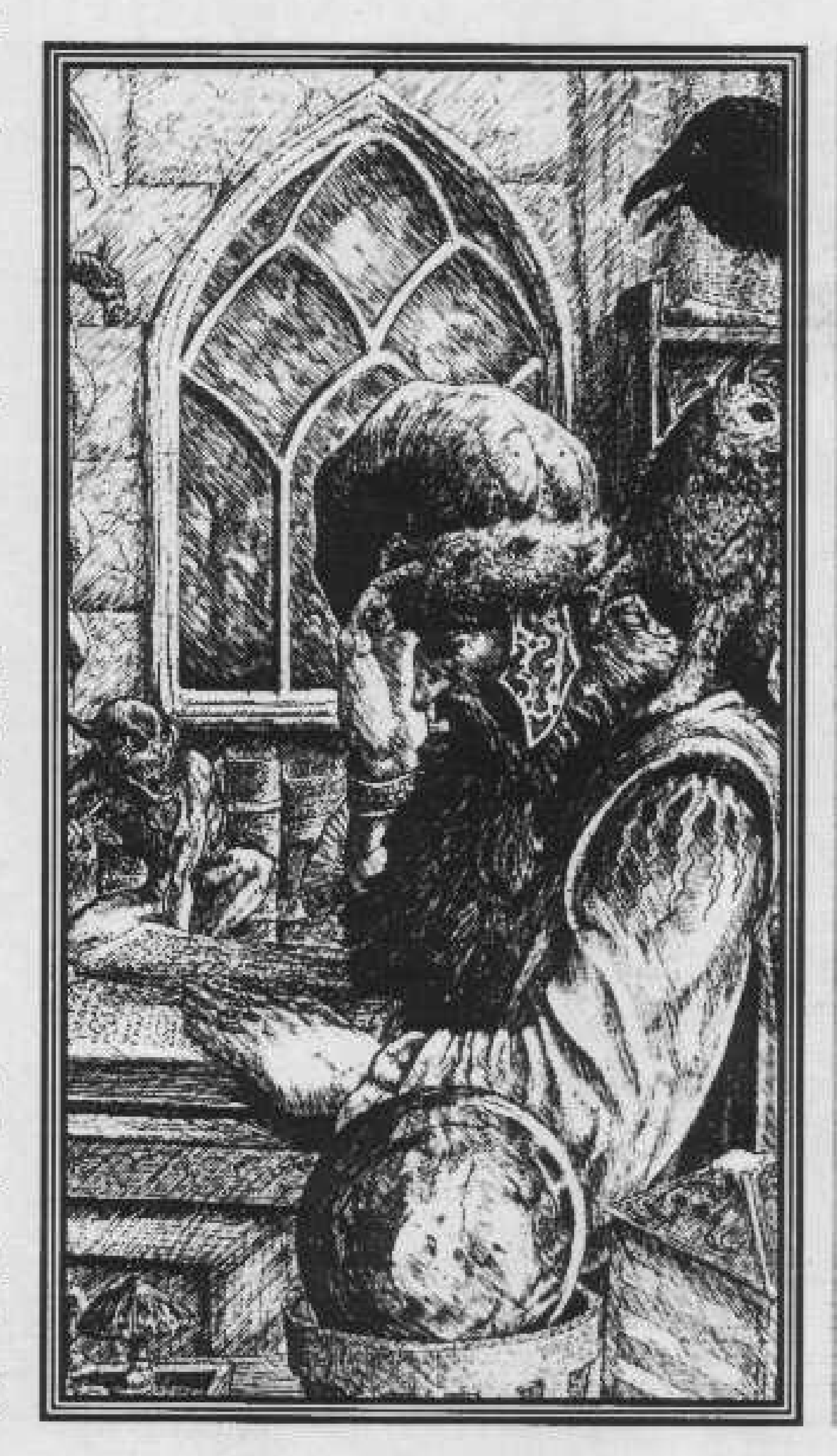
Un enchanteur réduit à zéro Point de Magie ou moins sombrera dans l'inconscience pendant 2D10 heures, acquerra 1 Point de Folie et devra réussir un Test de *Contre-Magie* pour ne pas voir son Niveau de Pouvoir être définitivement réduit de -3.

Ressaisissement

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée.
Composants : Une fiole de sang provenant du cœur d'un lion.

Ce sort peut être lancé sur une créature ou un groupe qui vient juste d'échouer à un Test de *Peur* ou de *Terreur*. Les effets de la *Peur/Terreur* sont immédiatement annulés et les créatures peuvent se déplacer et agir normalement.

Les Points de Folie dus aux Tests de *Terreur* restent acquis. Le sort n'affecte pas les animaux normaux, les créatures ayant 10 d'**Int** ou moins, ou celles immunisées contre les effets *Psychologiques* (ex. les Morts-vivants).



Vol de Pouvoir Magique

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : 48 mètres
Durée : Instantané.
Composants : Un petit pot d'ambre, plus tout objet magique.

Ce sort peut être lancé sur toute créature pouvant incanter des sorts (si un non-enchanteur est malencontreusement visé, les Points de Magie sont dépensés, mais le sort n'a aucun effet). Si la cible échoue à un Test de *Contre-Magie*, elle perd 2D6 Points de Magie qui sont alors transférés à l'enchanteur. Les Points de Magie "volés" peuvent momentanément augmenter son Niveau de Pouvoir maximum normal, mais à condition de servir dans dans l'heure qui suit ; ils seront autrement perdus. Un enchanteur dont les Points de Magie sont réduits à zéro ou en dessous par ce sort reste inconscient pendant 2D10 heures et acquiert 1 Point de Folie.

Magie de Bataille, Niveau Trois

Affaiblissement

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 5
Portée : 48 mètres
Durée : Voir ci-dessous.
Composants : Une goutte de sang de souris.

Ce sort peut être lancé sur une créature ou un groupe. Toutes les cibles qui échouent à un Test normal de *Contre-Magie* perdent 1 point en *Force* et en *Endurance*, ce qui amène les répercussions suivantes :

— capacité d'encombrement réduite de moitié ;

— toutes les pénalités de déplacement dues aux obstacles, terrains difficiles et encombrement excédentaire sont doublées pour la durée du sort.

Le sort agit jusqu'au lever de soleil suivant.

Corrosion

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 5
Portée : 24 mètres
Durée : Instantanée.
Composants : Un morceau de fer et une goutte d'eau.

Ce sort peut être lancé sur une créature ou un groupe. Tout objet non-magique en fer, en acier ou en bronze que portent les cibles est immédiatement transformé en poussière et détruit. Les armures métalliques deviennent inutilisables, les armes s'effritent (celles ayant des hampes en bois et des extrémités métalliques sont considérées alors comme des armes improvisées), etc. Les armes et les armures magiques ne sont pas affectées.

Dissipation de la Magie

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée.
Composants : Un petit aimant et une pincée de poussière provenant des restes d'un Sorcier (ou un os du squelette d'un Sorcier).

Ce sort très puissant peut être lancé sur une créature ou un groupe. Les effets sont les suivants :

1. Si les créatures affectées sont sujettes à l'*Instabilité*, elles doivent effectuer un Test immédiatement.

2. Les effets magiques des armes, armures, baguettes et autres objets magiques cessent pendant la durée du round, à moins que leur possesseur ne réussisse un Test de *Contre-Magie*. Les effets de sorts créés par les objets ne sont cependant qu'interrompus pour un round ; aucun objet magique ne perd définitivement ses pouvoirs.

3. Dans la limite de la portée, les effets d'un seul sort peuvent être détruits (ex., un *Pont Magique*, une zone de *Brouillard Mystique*, une *Nuée Evoquée*, etc.). Si l'enchanteur qui a créé l'effet en est à moins de 12 mètres lors du lancement de la *Dissipation de la Magie*, il peut en empêcher la destruction en réussissant un Test de *Contre-Magie*.

4. Tout enchanteur atteint par le sort doit immédiatement réussir un Test de *Contre-Magie* ou voir la dissipation des sorts maintenus à ce moment-là (par exemple, les sorts d'*Illusion*, d'*Aura* et de *Zone*). De plus, cet enchanteur ne peut plus lancer de sort pendant le round où est lancée la *Dissipation de la Magie*.

L'enchanteur peut annuler tout sort qu'il a lui-même lancé grâce à la *Dissipation*.

Enfin, les composants de ce sort ne sont pas affectés par son lancement.

Manteau de Ténèbres

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 6
Portée : Personnel/Groupe
Durée : 1D3+1 tours.
Composants : Une pincée de suie et les ailes d'une chauve-souris.

Lorsque ce sort est incanté, l'enchanteur et tout groupe qui l'accompagne sont entourés par une zone de ténèbres magiques dont le rayon est égal à la dispersion du groupe. Si un des membres s'éloigne de plus de 4 mètres de tout autre membre, il ne se trouvera plus dans la zone d'effet du sort.

Les créatures en dehors de la zone ne peuvent rien voir dans les ténèbres, mais celles à l'intérieur peuvent voir au dehors. Les projectiles tirés vers l'intérieur subissent une pénalité de -20 et un enchanteur extérieur ne peut pas lancer de sort à cible unique sur une des créatures de la zone. Les créatures qui souhaitent entrer dans le *Manteau de Ténèbres* doivent d'abord réussir un Test de *Peur*.

Magie de Bataille, Niveau Quatre

Absorption de la Magie

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 12
Portée : 72 cm
Durée : Instantanée
Composants : Toute Baguette Magique, entourée d'un fil de cuivre.

Ce sort permet à l'enchanteur d'absorber toute l'énergie magique d'une créature cible. La victime peut tenter un Test de *Contre-Magie* pour annuler les effets du sort qui, en cas d'échec, sont les suivants :

Les Points de Magie des enchanteurs sont réduits à zéro. Les Sorciers (y compris les spécialistes) sombrent dans l'inconscience pendant 2D10 tours, mais les Clercs et les Druides restent conscients ;

Les créatures Mort-vivantes et Ethérales sont détruites ;

Les Démons et les Elémentaux sont bannis.

Ce sort est dangereux car, s'il est lancé avec succès, l'enchanteur doit tenter lui même un Test de *Contre-Magie*. En cas d'échec, il ne parvient pas à contrôler les immenses énergies magiques drainées par le sort et il perd un nombre de Points de Blessure égal au nombre de Points de Blessure de la créature affectée par le sort. La caractéristique *Blessure* de l'enchanteur ne peut pas être réduite en dessous de zéro par l'effet secondaire de l'*Absorption de la Magie*.

Accélération du Temps

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : Créature touchée.
Durée : 3D10 rounds.
Composants : Un petit verre rempli de poussière de diamant.



Nuage Fétide

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : 48 mètres
Durée : Jusqu'à dissipation
Composants : Les entrailles d'un putois et une feuille de chou.

Pour l'essentiel, ce sort est une version nettement améliorée du sort de Magie de Bataille de Niveau Deux, *Brouillard Mystique* ; il crée un nuage de 2D6 mètres de diamètre dans la limite de la portée maximum du sort. Ce nuage agit de la même manière que le *Brouillard Mystique* (voir **WJRF**) mais, en plus, il est toxique et corrosif. Les créatures vivantes doivent réussir un Test de *Poison* à chaque round de présence dans le nuage, ou encaisser automatiquement un coup de **F** 5, quelle que soit l'armure. Les Trolls et les autres créatures pouvant se régénérer ne peuvent pas le faire pour les dommages infligés par un *Nuage Fétide*, même lorsqu'ils quittent l'aire d'effet. La guérison ne peut être produite que par le repos ou la magie.

Le sort n'affecte pas les créatures Ethérales, ni les Elémentaux de Feu. Les autres Elémentaux, les Mort-vivants et les Démons ne subissent le coup de **F** 5 dans le *Nuage Fétide* qu'une fois par tour (au premier round du tour).

Le nuage reste présent jusqu' à ce que l'enchanteur reçoive un coup, se déplace, incante un autre sort, ou cesse de se concentrer sur lui. Les Elémentaux de Feu peuvent aussi détruire le *Nuage Fétide* en 4+1D4 rounds, le sort *Dissipation de la Magie* peut aussi le faire disparaître. A votre gré, des vents importants pourront aussi le disperser en 1D4 rounds (ou plus, selon la force du vent).

Zone d'Immunité Magique

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 6
Portée : 12 mètres de diamètre
Durée : Jusqu'à dissipation.
Composants : Une sphère de verre contenant trois gouttes de sang de Démon.

Ce sort crée une zone de 12 mètres de diamètre centrée sur l'enchanteur et qui est assez similaire à la *Zone de Sanctuaire* (voir **WJRF**). En plus des protections accordées par la *Zone de Sanctuaire*, la *Zone d'Immunité Magique* est imperméable aux sorts et aux effets magiques de tout genre (sauf les sorts de *Dissipation de la Magie*), y compris les effets de sort créés par des objets magiques.

Les Mort-vivants, les Elémentaux, les Démons et les créatures Ethérales ne peuvent pas pénétrer dans la *Zone d'Immunité Magique*. Les créatures de ce type qui se trouvent dans le diamètre de 12 mètres lors de l'incantation du sort doivent immédiatement tester leur *Instabilité* ; qu'elles réussissent ou qu'elles échouent, elles doivent immédiatement fuir hors de la *Zone d'Immunité Magique* à leur allure maximale.

Une *Zone d'Immunité Magique* reste présente jusqu'à ce que l'enchanteur accomplisse une action (s'il bouge, incante un autre sort, etc.) ou jusqu'au lancement réussi d'un sort de *Dissipation de la Magie*. La *Zone d'Immunité Magique* qui entre en contact avec d'autres *Zones* n'est pas détruite, mais elle détruit ces autres *Zones*, sauf s'il s'agit d'une autre *Zone d'Immunité Magique* ; dans ce cas, les deux *Zones* qui se chevauchent n'auront aucun effet l'une sur l'autre.

Ce sort affecte une créature et lui permet de bouger et d'agir deux fois plus vite que la normale. Pendant que le sort agit, le *Mouvement*, l'*Initiative* et le nombre d'attaques de la créature visée sont doublés (en restant dans les limites des maximums possibles ; l'*Initiative* ne peut pas dépasser 100, les *Attaques* ne peuvent pas dépasser 10). Toutes les actions prennent la moitié du temps normal (par exemple dégainer une arme, sortir un objet d'un sac, etc.). Les créatures affectées par ce sort ne peuvent pas, elles, lancer de sorts, mais elles peuvent utiliser des objets magiques et/ou boire des potions.

Utilisation des Sorts de Magie de Bataille par les Clercs

Le livre de règles **WJRF** indique très précisément les divinités qui autorisent à leurs Clercs l'accès à la Magie de Bataille, et cela s'applique de la même façon aux sorts présentés ci-dessus. Plusieurs spécifications sont à noter. Tout d'abord, toutes les divinités permettent à leurs Clercs d'utiliser les sorts de *Détection de la Magie* et de *Dissipation de la Magie*. Véréna n'autorise pas ses Clercs à se servir du sort *Manteau de Ténèbres*. Enfin, Mórr n'autorise l'usage de l'*Absorption de la Magie* que pour attaquer des créatures Mort-vivantes.

Magie Druidique

Les joueurs de **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, ont largement indiqué qu'ils estimaient que les Druides étaient désavantagés par le maigre choix de sorts druidiques présenté dans **WJRF**.

La Foi Antique reste puissante dans de nombreuses régions de L'Empire, et les nouveaux sorts druidiques présentés dans les pages suivantes en sont le juste reflet. Tremblez, ennemis de la Nature, que vous soyez Humains, Orques ou pire, car la vengeance du Druide saura bien vous atteindre !

Liste des Sorts Druidiques

Les sorts nouveaux sont en italique.

NIVEAU UN

Anti-Parasites
Anti-Poisons
Brume
Contrôle des Animaux
Guérison des Animaux
Identification de la Nature

NIVEAU DEUX

Agressivité Végétale
Averse de Grêle
Contrôle des Animaux Géants
Métamorphose
Panique
Pathologie

NIVEAU TROIS

Animation d'Arbre
Décomposition
Drain des Puissances Telluriques
Evocation d'Essaim
Nuage de Vapeur
Zone de Pureté

NIVEAU QUATRE

Coup de Lune
Création d'un Marécage
Création d'une Clairière Sacrée
Enchevêtrement
Pont d'Arc-en-Ciel
Rayon de Soleil

Sorts de Magie Druidique, Niveau Un

Brume

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 3
Portée : 48 mètres
Durée : 3 tours
Composants : 1 goutte d'eau.

En incantant ce sort, le Druide crée un nuage de brume de 12 mètres de diamètre dans la limite de la portée maximum. Ce nuage obscurcit complètement la vision de ceux qui se trouvent à l'intérieur et réduit de moitié leur allure de déplacement.

Le Druide, ainsi que tout groupe amical l'accompagnant, peut voir et se déplacer normalement dans la *Brume* (le familier du Druide peut aussi se déplacer normalement dans le nuage, même s'il est à plus de 4 mètres).

Ce sort permet généralement au Druide de produire une barrière entre lui et tout ennemi cherchant à l'attaquer.

Identification de la Nature

Niveau de Sort : 1
Points de Magie : 1
Portée : 96 mètres
Durée : 1 heure
Composants : un brin d'herbe naturelle et un poil d'animal naturel.

Grâce à ce sort, le Druide peut surveiller la zone située devant lui, jusqu'à la portée maximum ; il détermine ainsi si la flore et la faune sont naturelles ou non. Les plantes "prédatrices" comme les Champignons et les Moisissures, les Forêts Illusoires, les Lycanthropes et autre illusions similaires seront vues sous leur véritable aspect. La présence des Elémentaux est toujours détectée. Ce sort ne donne pas au Druide la capacité de détecter des pièges tels que des collets et des fosses, ou des détails sur la flore et la faune naturelles lorsqu'elles ne lui sont pas familières.

Sorts de Magie Druidique, Niveau Deux

Panique

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Composants : La mâchoire d'un serpent ou le crâne d'un loup.

Ce sort peut être employé contre un animal naturel, ou un groupe d'animaux naturels, y compris des montures. La réussite d'un Test de *Contre-Magie* permet d'annuler les effets du sort.

Les créatures affectées doivent fuir le Druide de façon incontrôlée (comme sous l'effet de la *Peur*) à leur vitesse maximum. Les cavaliers de ces montures ont droit à un Test de **Cd** à chaque round après le premier, pour reprendre le contrôle de l'animal (ce Test se fait avec un bonus de +10 si le cavalier possède la compétence *Soins des Animaux* ou *Dressage*).

La durée maximum du sort est de 8 rounds, mais toute créature qui échoue au Test de *Contre-Magie* ne pourra pas approcher le Druide à moins de 48 mètres jusqu'au lever de soleil suivant.

Ce sort n'affecte pas les montures immunisées contre les effets *Psychologiques* ; il n'affecte pas plus les montures Mort-vivantes et les Démons Servants qui apparaissent sous leur forme normale, car ce ne sont pas des créatures naturelles.

Pathologie

Niveau de Sort : 2
Points de Magie : 5
Portée : Créature touchée
Durée : Instantanée
Composants : Un brin de gui.

Grâce à ce sort, le Druide peut guérir d'une maladie la créature touchée, à moins que la description de la maladie ne précise que le sort est sans effet sur elle.

Aucun Test n'est demandé pour la réussite du sort, ce qui le rend nettement différent de la compétence du même nom.

Sorts de Magie Druidique, Niveau Trois

Evocation d'Essaim

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 8 par heure
Portée : 48 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Un échantillon préservé du type de créature évoquée.

Ce sort permet au Druide de commander des créatures naturelles. Il peut évoquer une Nuée de scarabées, de serpents et de lézards, d'araignées, de rats, de grenouilles et de crapauds, de fourmis, de tiques, de scorpions ou de chauves-souris (voir le *Bestiaire* dans **WJRF**). La Nuée apparaît dans les 48 mètres de l'enchanteur et suivra des instructions simples.

La Nuée restera pendant 1 heure, mais peut être maintenue au-delà de ce délai en dépensant 8 Points de Magie par heure.



Nuage de Vapeur

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 5
Portée : 48 mètres
Durée : Voir ci-dessous
Composants : Une goutte d'eau et une torche enflammée dans les 12 mètres.

Grâce à ce sort, le Druide fait apparaître un nuage de vapeur surchauffée de 12 mètres de diamètre. Les créatures encaissent 1 Point de Blessure automatiquement à chaque round de présence dans le nuage, quelles ques soient les protections, magiques ou autres. De plus, les créatures dans le *Nuage* sont désorientées et, si elles échouent à un Test d'**I**, elles se déplaceront dans des directions aléatoires qui sont déterminées comme suit : lancez 1D12 et consultez un cadran de montre (la créature étant toujours dirigée vers midi) pour déterminer la direction du mouvement. La distance de déplacement est déterminée selon la caractéristique *Mouvement* de la créature.

Les créatures qui réussissent leur Test d'**I** (à tenter à chaque round) peuvent se déplacer vers le bord le plus proche du nuage pour échapper à ses effets nocifs.

Sorts de Magie Druidique, Niveau Quatre

Coup de Lune

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 12
Portée : 96 mètres
Durée : 1 tour
Composants : Deux pierres de lune (valeur 10 CO chacune).

Grâce à ce sort, le Druide envoie une forme de folie lunaire sur les créatures se trouvant dans l'aire d'effet, que ce soit un seul élément ou un groupe. Le sort ne peut être lancé qu'en présence de lumière lunaire ; le Druide doit donc se trouver en extérieur, de nuit et alors que la couverture nuageuse n'est pas totale — le léger soupçon de lumière que peut produire une lune nouvelle est suffisant pour lancer le sort. Vous pouvez estimer que les chances d'avoir une telle lumière lunaire sont de 90% lors des heures sombres ou de 10% s'il pleut.

Les créatures visées sont environnées de particules luisantes de lumière lunaire qui affaiblissent leur résolution et les rendent très rapidement folles.

Toute créature affectée perd 1 point de **F** et de **E** (sans Test de *Contre-Magie* permettant d'annuler les effets). Elle souffre en plus d'hallucinations et subit une pénalité de -20 en **CC** et en **CT**.

Elle doit aussi tenter un Test de *Contre-Magie* à chaque round ; un échec signifie qu'elle se déplace aléatoirement ; ce déplacement est déterminé sur un cadran avec 1D12 — la distance est déterminée avec un dé adapté, selon la caractéristique *Mouvement* de la créature. Elle doit aussi réussir un Test de *Contre-Magie* pour réussir à incanter un sort.

A la fin du sort, les créatures affectées doivent réussir un Test de *Contre-Magie* ou acquérir 1D4 Points de Folie. Ce sort ne peut pas affecter les créatures ayant 6 ou moins en **Int**, ou les créatures immunisées contre les effets *Psychologiques*, comme les Mort-vivants ou les Démons.

Enchevêtrement

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : 96 mètres
Durée : 1D6+1 tour
Composants : Une pincée de fumier et un brin de Jonc Sanguinaire.

Ce sort peut être centré sur n'importe quel point à moins de 96 mètres du Druide. De la végétation jaillira de ce point, quel que soit le type du terrain, et recouvrira instantanément une zone de 24 mètres de diamètre, transformant le sol en terrain *Difficile*, le déplacement étant affecté en conséquence. Les créatures prises dans la zone sont empêtrées lors du premier round ; à chaque round suivant, elles doivent tenter un Test de **F**



avec une pénalité de -10 ; en cas d'échec, elles ne peuvent ni se déplacer ni incanter de sorts ni utiliser des objets magiques qui lancent des sorts ou créent des effets de sorts, elles subissent une pénalité de -20 pour le tir de projectiles, de -10 pour combattre au corps-à-corps. La durée du sort n'est pas modifiée par les actions suivantes du Druide.

Pont d'Arc-en-Ciel

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 8
Portée : Spécial
Durée : 4 tours
Composants : Un pont miniature sculpté dans le bois, peint aux couleurs de l'arc-en-ciel.

Ce sort ne peut être lancé que si un arc-en-ciel apparaît dans le champ de vision du Druide. On peut considérer que, s'il y a une chute de pluie en vue, les chances de voir un arc-en-ciel sont de 10%.

Lorsque le sort est lancé, le Druide et tout groupe (d'un maximum de 8 personnes et/ou animaux naturels) qui l'accompagne peuvent monter sur l'arc-en-ciel et être transportés par le *Pont d'Arc-en-Ciel*. Le Druide met 1 round pour amener l'arc-en-ciel à ses pieds et ses amis mettent aussi 1 round (minimum) pour monter dessus. Lorsque tout le monde est en place, le groupe voyage au rythme de 1,6 km par round. La distance maximale pouvant être franchie est de 1D10 + 32 km, en toutes directions. Le Druide peut descendre, avec son groupe, en n'importe quel point souhaité le long du trajet total. Si un groupe l'accompagne, tous ses membres doivent descendre au même endroit que le Druide. Les créatures qui lui sont hostiles doivent réussir un Test de *Contre-Magie* pour monter sur le pont et à chaque round pour rester dessus ; en cas d'échec, la chute sera fatale. Elles pourront cependant descendre en toute sécurité au point où est descendu le Druide. Toute personne qui reste sur le pont à la fin des quatre tours fera une chute fatale. Le *Pont d'Arc-en-Ciel* n'est pas affecté par le sort de *Dissipation de la Magie*.

Rayon de Soleil

Niveau de Sort : 4
Points de Magie : 12
Portée : 96 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Un disque de 3 cm de diamètre en cuivre poli.

En lançant ce sort, le Druide peut faire descendre du ciel une colonne rugissante de feu qui affecte toutes les créatures sur un cercle de 8 mètres de diamètre. Le sort ne peut être incanté qu'en présence de lumière solaire. Les chances pour que cela se produise durant le jour sont les suivantes :

Chances de Soleil

SAISON	CHANCES
Printemps	50%
Eté	75%
Automne	50%
Hiver	25%

Les créatures ininflammables encaissent 2D6 Points de Blessure de **F** 8, les créatures inflammables 4D6 Points de Blessure de **F** 8. Les objets inflammables prennent feu. Ce sort est aussi très puissant contre les Mort-vivants, qui sont aveuglés pendant 1D4 rounds et doivent faire immédiatement un Test d'*Instabilité* (quand il est applicable). Tout contrôle exercé sur les Mort-vivants est immédiatement rompu et le contrôleur doit rétablir le contact. Cela peut amener d'autres tests (par exemple, des Squelettes qui ne sont pas contrôlés sont sujets à la *Stupidité*).

Utilisation des Sorts de Magie Druidique par les Clercs

Le but principal de ces nouveaux sorts est de donner aux Druides plus de possibilités et de pouvoirs, mais vous pouvez autoriser aux Clercs qui ne sont pas de la Foi Antique l'accès à certains d'entre eux. Les Clercs de Shallya pourraient se servir de *Pathologie* (dans ce cas, le sort remplace *Traitement des Maladies* qui en est une forme plus faible), les Clercs d'Ulric pourraient employer *Panique* et les Clercs de Taal pourraient disposer de *Panique*, *Identification de la Nature* et *Enchevêtrement*.

Les Enchantements de L'Empire

De nouveaux Objets Magiques pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Les nouveaux objets magiques présentés ci-dessous agrandissent considérablement la gamme que vous pouvez introduire dans le jeu. Ils ont été délibérément conçus pour ne pas être trop puissants, afin que les PJ bénéficient du plaisir de posséder un certain nombre d'objets sans déséquilibrer le jeu pour autant. Les objets magiques devraient être répartis sciemment, mais vous pouvez aussi les déterminer aléatoirement grâce au *Tirage Aléatoire des Objets Magiques* ; il remplace celui qui figure dans **WJRF**.

Sorts et Effets de Sort Produits par les Objets Magiques

Bien souvent, les objets magiques reproduisent des effets de sort de façons diverses. Certains accordent une protection permanente, comme la *Robe de Résistance au Feu*, et évidemment sans coûter de Points de Magie. D'autres permettent de créer un effet de sort une fois par jour (période de 24 heures). A moins d'indication contraire, l'utilisateur n'a pas à dépenser de Points de Magie, car l'objet est censé posséder assez de Points de Magie pour permettre le lancement du sort. Ceux-ci sont ensuite épuisés mais ils reviennent lentement pendant le délai entre deux utilisations. Dans certains cas (comme la *Robe d'Ethéralité*) des conditions particulières peuvent être nécessaires pour rendre le "rechargement" possible. Les objets à "emploi quotidien" ne perdent pas définitivement leurs Points de Magie sous l'effet d'un tel usage. Les objets dont les Points de Magie diminuent au fil des utilisations sont clairement spécifiés.

Tirage Aléatoire des Objets Magiques *

1D100	Objet
01-09	Amulette
10-18	Anneau
19-22	Arc
23-32	Arme
33-42	Armure
43-46	Baguette
47-51	Bottes
52-54	Corde Enchantée
55-57	Corne
58-62	Flèche
63-66	Gants
67-69	Grimoire
70-74	Joyau de Pouvoir
75	Miroir d'Omnivision
76-83	Parchemin
84-93	Potion
94-96	Robe
97-98	Sac
99-00	Objet Rare/Particulier

Amulettes

Déterminez la nature de l'Amulette Magique grâce à 1D10

Amulettes

1D10	Amulette
1-2	Cuivre Trois-Fois-Béni
3	Adamantine
4-5	Charbon
6	Jade Enchanté
7	Fer
8	*Ordre*
9	Argent Vertueux
10	*Vigilance*

Amulette d'Ordre : Une Amulette de ce type ne fonctionnera qu'avec des créatures Bonnes ou Loyales. Elle leur donne des bonus pour tous les Tests de *Contre-Magie* contre des sorts ou des effets de sort dus à des créatures Chaotiques, ainsi que pour tous les Tests de *Peur* ou de *Terreur* dus à ces mêmes créatures. Les bonus sont de +25 pour un personnage Loyal et de +10 pour un personnage Bon.

Amulette de Vigilance : Cette Amulette hautement appréciée n'est active que lorsque son porteur est endormi. Si une créature hostile ayant l'intention de provoquer des dommages physiques s'approche à moins de 12 mètres, l'Amulette réveille immédiatement le dormeur. Elle n'avertit pas des attaques magiques ou par projectiles dont la source est au-delà de cette limite ; elle ne préviendra pas plus le dormeur si un voleur vient piller ses possessions (par exemple) !

Anneaux

Déterminez dans la table ci-dessous la nature de l'Anneau grâce à 1D10. Les Anneaux Magiques sont généralement en or ou en argent massif, certains peuvent être garnis de pierres précieuses ou de dessins complexes ; le Sorcier qui les a enchantés peut ainsi retrouver leur trace s'ils venaient à être perdus ou volés ! Il est important de se rappeler qu'un personnage ne tire aucun avantage s'il porte plus de deux Anneaux Magiques à la fois.

Anneaux Magiques

1D10	Anneaux
1	Anneau Amulette
2	Anneau d'Energie
3	*Anneau de Force Morale*
4	Anneau de Sort Multiple
5	Anneau de Prévention Multiple
6	Anneau de Protection
7	*Anneau d'Efficité*
8	Anneau de Sort
9	*Anneau de Coups*
10	Anneau de Prévention

Anneau de Force Morale : Cet anneau donne à son porteur une résistance mentale et une clarté d'esprit plus grandes, que reflète un bonus de +10 à tous les Tests de **Cl** et de **FM**.

Anneau d'Elficité : Un sorcier Elfe ne donnera cet anneau rare à un fidèle serviteur qu'après des années de service, ou pour une action exceptionnellement héroïque. Lorsqu'il est porté, il accorde certains des avantages de l'Elficité : *Vision Nocturne* (comme un Elfe — pas besoin de source lumineuse) à 30 mètres, bonus de +5 à l'*Initiative*. Le porteur bénéficie aussi d'un +10 à tous les Tests de *Sociabilité* concernant des personnages Elfes. Si cet anneau tombe dans de "mauvaises mains", les Elfes le sauront et ils pourraient ne reculer devant rien pour retrouver l'objet.



Anneau de Coups : Le porteur de cet anneau peut utiliser chacun de ses trois pouvoirs, un à la fois, pendant 1 tour par période de 24 heures. Chaque pouvoir appelé reproduit exactement les effets des compétences de combat suivantes : *Coups Puissants*, *Coups Précis* et *Coups Assommants*. Ces effets magiques ne peuvent pas être associés à des compétences existantes du même type pour obtenir des bonus doublés.

Arcs

Avec deux D10 différents, déterminez dans les tables ci-dessous le type d'Arc Magique découvert.

Arcs Magiques

1D10	Type d'Arc
1-3	Arc Court
4-6	Arc Normal
7-8	Arc Long
9-10	Arc Elfique

1D10	Type d'Enchantement
1-3	*Distance*
4-5	*Enchantement*
6-7	*Force*
8-10	*Recherche*

Arc de Distance : Toutes les portées sont doublées pour les flèches lancées par cet Arc Magique.

Arc d'Enchantement : Cet arc transfère une part de ses enchantements aux flèches qu'il lance car, bien qu'elles ne bénéficient pas de bonus pour toucher ou pour les dommages, elles sont considérées comme armes magiques et elles peuvent ainsi blesser des créatures qui ne sont sensibles qu'à ce type d'arme.



Arc de Force : Cet arc est enchanté de façon à posséder une plus grande *Force Effective* que ceux de son type.

La *Force* de l'arc est déterminée en lançant 1D6+3 (la *Force* minimale d'un Arc Elfique sera 5).

Arc de Recherche : Cet arc permet au tireur d'améliorer sa **CT**. Le bonus est déterminé en faisant un tirage dans la table suivante.

Arc de Recherche

1D10	Bonus de CT
1-4	+5
5-7	+10
8-9	+15
10	+25

Armures

Déterminez la nature de l'Armure avec 1D100.

Armures

1D10	Type d'Armure
01-08	*Armure de Corrosion*
09-25	Mithril ; +1, 20% de l'Encombrement
26-33	*Armure d'Anti-Bois*
34-85	+1
86-95	+2
96-98	+3
99-00	L'Armure est gravée de 1D3 Runes (voir les *Runes*)

Déterminez la partie de l'armure concernée en utilisant la table standard (voir **WJRF**).



Armure de Corrosion : Lorsque ce type d'Armure est frappé par une arme métallique non magique (une épée ordinaire par exemple), cette arme tombe immédiatement en poussière et le coup ne provoque aucun dommage.

Les armes métalliques magiques ne sont pas affectées par ce sort, pas plus que — évidemment — les armes non métalliques.

Armure d'Anti-Bois : Elle est semblable à l'*Armure de Corrosion*, mais elle affecte les armes non magiques en bois, particulièrement les bâtons et les gourdins, qui sont transformées en sciure lorsqu'elles portent un coup ; là aussi, l'arme ne provoquera pas de dommage à la cible.

Dans les deux cas, il faut faire attention à la partie de l'arme qui touche l'armure. Par exemple, une hache possède un manche de bois, mais ce n'est pas lui qui porte le coup et qui cause les dommages, c'est la tête, en pierre ou en fer. Une telle arme ne sera pas affectée par l'*Armure d'Anti-Bois*.

Baguettes

Déterminez dans la table ci-dessous la nature de la Baguette avec 1D10.

Baguettes

1D10	Type de Baguette
1	*Baguette Noire*
2	*Baguette d'Absorption*
3	*Baguette de Corrosion*
4-5	*Baguette de Peur*
6-7	Baguette de Jade
8-9	Baguette de Jais
10	Baguette d'Onyx



Baguette Noire : Cette baguette maléfique de bois noir est cerclée de fer et gravée de runes néfastes d'origine ancienne. Elle ne fonctionnera qu'avec des créatures Mauvaises ou Chaotiques. Une fois par jour, le possesseur peut produire un sort *Manteau de Ténèbres* sans dépenser de Points de Magie. Il peut aussi lancer 1D6 *Flèches de Faiblesse*, là aussi une fois par jour. Ces flèches ont la forme de doigts squelettiques jaunis. Elles sont lâchées au rythme d'une par round et ont la même portée qu'avec un arc long. De plus, chaque flèche est enduite de 1D3 doses d'Humanicide qui affecteront la victime si elle encaisse des dommages. La *Baguette Noire* peut tirer 50 *Flèches de Faiblesses* avant de devenir inerte. Elle ne peut être rechargée que par un répugnant rituel magique incluant un sacrifice humain. Un Prêtre Bon ou Loyal doit être tué avec une dague d'or sur un sol vierge, alors que les lunes sont au plus haut pendant Hexennacht. La baguette est ensuite immergée dans le sang du Prêtre pendant 13 heures, après quoi elle est complètement rechargée.

Baguette d'Absorption : Cette baguette peut agir comme une réserve de 6D6 Points de Magie. Vous devriez déterminer sa capacité maximale, mais sans en informer le joueur ! Sa charge initiale devrait être déterminée avec 3D6 (elle ne peut évidemment pas dépasser le résultat des 6D6). La



Baguette d'Absorption acquiert d'autres Points de Magie en absorbant les sorts lancés sur son porteur. S'il réussit un Test de *Contre-Magie*, les Points de Magie employés pour le sort qui lui est destiné sont absorbés par la baguette et l'effet du sort est annulé. Cela ne s'applique qu'aux sorts qui lui sont spécifiquement destinés.

Par exemple, si un sort de *Boule de Feu* le vise personnellement, il peut être absorbé ; s'il vise un groupe dont fait partie le porteur, il ne le sera pas. Si la baguette tente d'absorber plus de Points de Magie que son maximum prédéterminé, elle explosera, en créant une boule de fumée et de feu magiques, en provoquant 1D8 Points de Dommage de **F** 6 et en laissant un *Nuage de Fumée* dans la zone de la détonation.

Les Points de Magie accumulés par la *Baguette d'Absorption* peuvent être utilisés par un enchanteur, selon la manière habituelle, pour incanter ou renforcer les sorts qu'il lance lui-même.

Les joueurs ne devraient pas connaître précisément le nombre de Points de Magie que possède la *Baguette d'Absorption* à tout moment, ni son maximum (à moins que le PJ ne fasse de longues recherches), mais un personnage ayant le *Sens de la Magie* devrait pouvoir faire une estimation. Vous pourriez annoncer que *« la baguette semble légère », « elle semble chargée de magie », « elle contient suffisamment de Points de Magie pour quelques sorts, à condition de ne pas avoir la main trop lourde, mais elle n'approche pas de la surcharge »*, etc.

Baguette de Corrosion : En dépensant 1 Point de Magie, l'enchanteur qui utilise cette baguette peut reproduire les effets du sort de Magie de Bataille de Niveau Trois, *Corrosion*.

Baguette de Peur : L'utilisateur de cette baguette peut lancer les sorts suivants à volonté : *Fuite*, *Peur Magique* et *Panique Magique*. L'enchanteur peut incanter à la moitié du coût de Points de Magie (arrondi au-dessus) le ou les sorts qu'il connaît déjà. Ceux qu'il ne connaît pas (par exemple, s'il n'est pas d'un niveau suffisant) peuvent être incantés mais en dépensant le nombre total de Points de Magie.

La baguette ne contient pas de Points de Magie ; ceux-ci doivent provenir de l'enchanteur. Bien entendu, les non enchanteurs ne peuvent pas se servir de cet objet.

Bottes

Déterminez dans la table ci-dessous la nature des Bottes Magiques avec 1D10.

Bottes Magiques

1D10	Type de Bottes
1	Bottes de Bowa
2	Bottes de Commandement
3-4	Bottes de Dissimulation
5-6	Bottes de Saut
7-8	*Bottes de Silence*
9	Bottes de Vitesse
10	*Bottes d'Anti-Pistage*

Bottes de Silence : Le porteur de ces bottes marche presque silencieusement lorsqu'il se déplace à une allure normale de marche. Il ne peut être entendu que sur un jet de 95 et plus, sur 1D100 et uniquement dans les 8 mètres. Le déplacement à une allure plus rapide que l'allure de marche réduit les chances à 50%.

Tout cela suppose que le marcheur transporte un équipement normal et n'accomplit pas d'activité bruyante.

Bottes d'Anti-Pistage : Le porteur de ces bottes ne laisse pas de traces visibles, même dans la poussière et le sable et il ne peut pas être normalement pisté (mais une créature qui piste à l'odorat pourra toujours le suivre).

Cornes

En dehors de la *Corne de Licorne* et de la *Corne de Conjuration*, les cornes magiques suivantes n'ont rien d'inhabituel dans leur aspect ; elles ressemblent à des cornes de chasse lustrées.

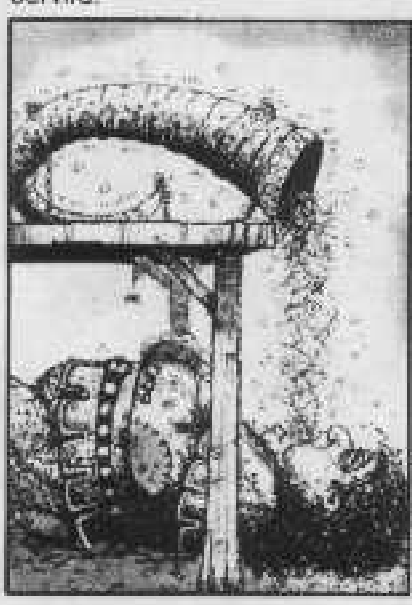
Il est possible de souffler une fois par jour dans chacune des cornes présentées ci-dessous pour obtenir son effet magique, mais les protections standard qu'elles accordent sont permanentes.
Déterminez la nature des cornes avec 1D10.

Cornes Magiques

1D10	Type de Corne
1	*Corne de Conjuration*
2-3	*Corne de Meute*
4-6	*Corne d'Abondance*
7-9	*Corne de Vaillance*
10	*Corne de Licorne*

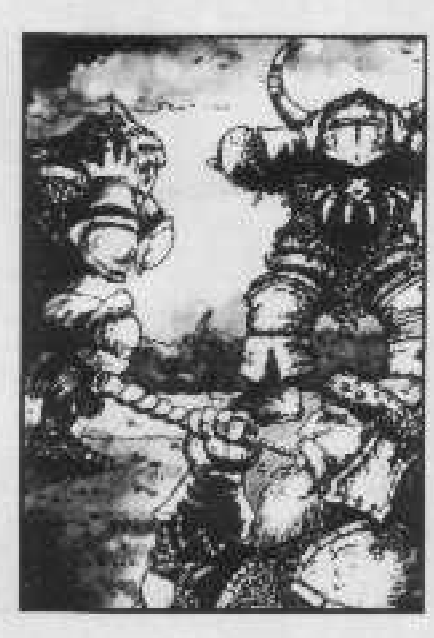
Corne de Conjuration : Lorsqu'elle retentit, toutes les créatures Mort-vivantes situées à moins de 8 mètres de l'utilisateur doivent tenter immédiatement un Test d'*Instabilité* avec une pénalité de -2, les résultats inférieurs à 1 étant considérés comme 1. Cela s'applique même si le Mort-vivant n'est pas normalement sujet à l'*Instabilité*. De plus, toute forme de contrôle sur eux (par des sorts Nécromantiques ou une Liche, etc.) est brisée et doit être rétablie. Les Démons situés à moins de 8 mètres du sonneur lors de l'utilisation doivent réussir un Test d'*Instabilité* avec une pénalité de -2 ou être renvoyés dans leurs propres royaumes.
La *Corne de Conjuration* est inhabituelle car elle est sculptée dans un fémur humain et cerclée d'argent.

Corne de Meute : Lorsqu'il souffle dans cette corne, l'utilisateur voit apparaître magiquement 1D4+1 Chiens de Guerre (voir **WJRF**) à ses côtés, au bout d'un round ; ceux-ci le serviront fidèlement pendant 1 tour puis repartiront. Ils suivront des ordres simples, comme combattre les ennemis du sonneur de corne au mieux de leurs capacités, et tous leurs tests (par exemple les Tests de *Contre-Magie*) se feront au niveau de leur évocateur, sauf si le leur est plus élevé ; dans ce cas, c'est ce dernier qui servira.



Corne d'Abondance : Cette corne dégorgera suffisamment d'eau et de nourriture pour alimenter jusqu'à 8 créatures de taille humaine ou leur équivalent (c.-à-d. 12 Chiens de Guerre, 4 chevaux, 4 Halfelings, 2 Ogres, 1 Troll) pendant 24 heures.
La nourriture ressemble à du foin bouilli mais son goût et son arôme sont délicieux et elle est très nourrissante. De plus, elle est fournie "prête à servir" à la température souhaitée par le possesseur.

Corne de Vaillance : Lorsque cette corne retentit, toutes les créatures amicales envers le souffleur et qui se trouvent à moins de 8 mètres bénéficient d'un bonus de +1 en **F** et de +5 en **CC** pendant 1 heure.



Corne de Licorne : Cette corne magique ne peut être utilisée que par un personnage d'alignement Bon ou Loyal.
Le simple fait de la porter lui confère un bonus de +10 à tous ses Tests de *Contre-Magie* ; s'il s'agit d'un Clerc d'une divinité Loyale ou Bonne, le bonus est de +20. Un des effets suivants peut être produit une fois par jour en soufflant dans la *Corne de Licorne* :

1. Toutes les créatures amicales à moins de 8 mètres sont soignées de 2 Points de Blessure.

2. Toutes les créatures Mauvaises ou Chaotiques à moins de 8 mètres encaissent automatiquement 2 Points de Blessure sans pouvoir tenter de Test de *Contre-Magie* pour annuler les effets.

3. Soit *Pathologie* (comme le sort de Magie Druidique de Niveau Deux) soit *Anti-Poisons* (comme le sort Clérical de Niveau Un des Clercs de Shallya) peut être lancé sur une créature Bonne ou Loyale, sans dépense de Points de Magie.

Un personnage qui possède la *Corne de Licorne* ne peut pas être amené à trahir son alignement, que ce soit par la ruse ou par les enchantements (par un sort de *Changement d'Allégeance* par exemple). Tout sort qui produit normalement un tel effet échoue et, si c'est la ruse qui est employée, le personnage ressentira un fort picotement dans la nuque ; cela l'avertira qu'une série d'actions prévues (ou dans lesquelles il est impliqué) pourrait amener une violation involontaire de son alignement.



Flèches

Déterminez dans la table ci-dessous la nature de la Flèche Magique découverte avec 1D8. Généralement, 1D6 flèches de la même nature seront trouvées ensemble. Les chances pour qu'il s'agisse de carreaux d'arbalète sont de 20%.

Flèches Magiques

1D8	Type de Fleche
1	*Exterminatrice*
2	*Vampirique*
3	*Division*
4	*Destin*
5	*Grappin*
6	Puissance
7	*Précision*
8	Vol Infaillible

Toutes les Flèches Magiques sont détruites lorsqu'elles atteignent une cible, sauf la *Flèche d'Hémorragie*. Si une Flèche Magique est tirée mais qu'elle n'atteint pas sa cible, il peut être possible de l'utiliser à nouveau. La chance de base est de 90%, mais, dans certaines circonstances (par exemple un tir sur de la pierre), vous pouvez réduire cette chance de survie à 50% ou même moins, selon les cas.

Fleche Exterminatrice : La table ci-dessous permet de déterminer le type de créature affectée par cette flèche. Lorsqu'une créature du type déterminé est atteinte, elle encaisse automatiquement le double des dommages normaux. Les autres créatures ne subiront que les dommages normaux, mais la flèche est toujours considérée comme une arme magique contre elles.

Flèche Exterminatrice

1D100	Créatures Affectées
01-05	Gobelins et Morveux
06-10	Hobgobelins
11-20	Orques et Semi-Orques
21-25	Tous les Gobelinoïdes
26-27	Elémentaux
28-30	Démons
31-35	Créatures Mort-vivantes et Ethérales
36-45	Créatures du Chaos (y compris les Guerriers du Chaos, etc.)
46-50	Dragons, Vouivres et Jabberwocks
51-55	Elfes
56-60	Nains, Gnomes et Halfelings
61-65	Fimir
66-70	Animaux Monstrueux (Manticores, Griffons, etc.)
71-75	Skavens
76-80	Hommes-Lézards et Troglodytes
81-85	Géants
86-90	Ogres et Trolls
91-95	Créatures Garous
96-00	Vampires



Fleche Vampirique : Cette curieuse flèche possède une petite poche de cuir juste à l'arrière de la tête. Lorsque cette flèche atteint la cible, elle ne provoque pas de dommages immédiats. Au lieu de cela, la poche se gonfle et absorbe en 1 round environ 15% du sang de la créature (soit 1/2 litre pour un Humain, un Orque ou un Nain, 1 litre pour un Ogre, etc.). La flèche se détache d'elle-même ensuite, ce qui provoque des dommages égaux au quart des Points de Blessures actuels de la victime (avec un minimum de 2 points infligés). Le sang reste dans le sac pendant environ 1 heure, après quoi la flèche reprend sa forme normale et son contenu disparaît. Pendant ce laps de temps, le sang peut être transvasé dans un récipient adapté (ou simplement jeté) grâce à l'extrémité non close du fût. Cette flèche est très appréciée de ceux qui recherchent le sang comme ingrédient pour les potions magiques.



Fleche de la Division : Lorsqu'elle arrive sur sa cible, cette flèche bourdonne et se divise en 1D6 projectiles indépendants ; chacun d'eux frappera la cible originale ou bien des créatures choisies aléatoirement dans un groupe de cibles.

Les jets pour toucher et les jets de dommages devraient être effectués séparément pour chaque flèche.

Fleche du Destin : Similaire dans ses effets à la *Rune de Petite Mort* (voir **WJRF**), elle affecte une créature ou un type de créature déterminé comme pour la *Flèche Néfaste*. Lorsqu'elle atteint sa cible, celle-ci doit réussir un Test de *Contre-Magie* ou être tuée. Même en cas de réussite du Test, elle encaisse le double des dommages normaux.

Fleche Grappin : Lorsqu'elle est tirée, cette flèche se transforme en un grappin qui peut s'accrocher à n'importe quelle surface. Il peut supporter le poids d'une corde de 30 mètres (qui est généralement accrochée avant que la flèche soit décochée) et une créature de taille humaine normalement encombrée. Un poids supérieur provoquera la rupture du grappin, avec d'éventuelles conséquences désastreuses. La flèche peut être employée 1D6 fois puis elle perd ses capacités magiques. En combat, elle infligera le double des dommages normaux, mais le jet pour toucher se fait avec une pénalité de -10 et tout coup porté la détruira.

Fleche de Précision : Cette flèche donne un bonus au **CT** lorsqu'elle est décochée. Lancez 1D10 et consultez la table suivante :

Flèche de Précision

1D10	Bonus au CT
1-4	+10
5-7	+20
8-9	+30
10	+40



Gants

Déterminez la nature des Gants avec 1D10.

Gants

1D10	Type de Gants
1-4	*Gants d'Archer*
5-6	*Gants du Cobra*
7-10	*Gants d'Agilité*

Les gants sont variables dans leur apparence, mais les *Gants d'Agilité* sont généralement d'un blanc éclatant ou en peau de chamois dorée.

Gants d'Archer : Lorsqu'ils sont portés par une créature qui tire avec un arc de tout type, ces gants ajoutent +10 à sa **CT** pour la détermination de la réussite du coup. Ce bonus est cumulatif avec toute amélioration due à un arc et/ou des flèches magiques.



Gants du Cobra : Ces gants ne révèlent leur sinistre pouvoir que lors des corps-à-corps. Le porteur doit réussir un jet pour toucher normal ; la victime est alors atteinte par un des gants ; des crochets venimeux jaillissent du bout des doigts et injectent leur venin dans le système sanguin de la victime. Celle-ci doit réussir un Test de *Poison* ou mourir en 1D3 rounds. Le porteur des gants ne peut pas avoir d'arme dans la main avec laquelle il touche son adversaire ; les créatures ayant des peaux très épaisses (les Trolls par exemple) ou une forte couche de graisse (comme un ours sauvage) ne sont pas affectées par l'attaque de ces gants.

Gants d'Agilité : Lorsqu'ils sont portés, ces gants accordent un bonus de +10 à la *Dextérité* du porteur. En plus de ce bonus général, ils lui donnent aussi les compétences *Escamotage, Crochetage des Serrures* et *Vol à la Tire*, s'il ne les a pas déjà ; s'il les possède, il peut ajouter un bonus de +10 à tout Test les concernant.

Robes

Les Robes Magiques se présentent sous de nombreuses formes et diverses tailles ; cela peut aller de la relique défraîchie dévorée par les mites au somptueux manteau de velours sombre souligné de soie écarlate et garni de fermoirs d'argent. Leur dimension variera pour s'adapter au porteur, de la taille d'un petit Halfeling à un Humain corpulent. Aucune ne craint le feu (mais seule la *Robe de Résistance au Feu* confère des protections contre les attaques par le feu). Faites un jet dans la table ci-dessous pour déterminer le type de Robe Magique découvert.

Robes Magiques

1D10	Type de Robe
1-2	*Robe de Déguisement*
3-4	*Robe d'Ethéralité*
5	*Robe de Résistance au Feu*
6-7	*Robe de Brume et de Fumée*
8	*Robe du Linceul*
9-10	*Robe d'Endurance*

Robe de Déguisement : Le porteur de cette Robe peut utiliser les sorts *Apparence Illusoire* et *Action Secrète*, une fois par jour chacun, sans dépenser de Points de Magie. Une robe sur 6 possède un enchantement plus puissant et permet de lancer aussi *Répliques* une fois par jour.



Robe d'Ethéralité : Cette robe contient 7 Points de Magie que seul le porteur peut dépenser pour lancer le sort *Ethéralité*. Lorsque le porteur revient de l'Ether, la *Robe d'Ethéralité* doit être maintenue dans l'obscurité totale, où elle peut régénérer 1 Point de Magie par heure tant qu'elle n'est pas utilisée. Au bout de 7 heures, elle permet à son porteur de retourner dans le monde éthéral.



Robe de Résistance au Feu : Cette robe très recherchée accorde au porteur la protection permanente d'un sort de *Résistance au Feu* ; se référer à **WJRF** pour les détails.

Cependant, chaque fois qu'une *Robe de Résistance au Feu* est exposée à un feu magique (un souffle de Dragon, par exemple), elle a 5% de risques d'être détruite.

Robe de Brume et de Fumée : Le porteur de cette robe, qui est généralement de couleur grise, peut lancer *Nuage de Fumée* et *Brume* une fois par jour sans dépenser de Points de Magie.

Robe du Linceul : Ce manteau permet au porteur de lancer le sort *Apparence Fantomatique* une fois par jour, sans dépenser de Points de Magie. Déterminez dans la table suivante avec 1D10 la forme de Mort-vivant que le porteur peut imiter.

Robe du Linceul

1D10	Type de Mort-vivant
1-5	Toute forme de Mort-vivant
6-9	Tout Mort-vivant non Ethéral
10	Mort-vivant Ethéral

La *Robe du Linceul* accorde aussi au porteur une immunité permanente contre les effets de *Peur* produits par les Mort-vivants Ethéraux.

Robe d'Endurance : Cette robe accorde à son porteur un bonus en *Endurance*. Lancez 1D10 pour déterminer le bonus.

Robe d'Endurance

1D10	Bonus
1-5	+1
6-9	+2
10	+3

La *Robe d'Endurance* ne fonctionne pas si elle est portée avec une armure de tout type, et les sorts d'*Aura* n'agiront pas sur une personne qui la porte. Elle est très appréciée des sorciers pour ses capacités protectrices et ils sont généralement prêts à payer un bon prix pour ce genre d'objet.



Sacs

Déterminez la nature du Sac Magique grâce à 1D10.

Sacs

1D10	Type de Sac
1-6	*Sac de Légèreté*
7-8	*Sac de Middenheim*
9-10	*Sac de Ressource*

Sac de Légereté : Les objets placés dans ce sac ne pèsent que le dixième de leur poids normal ; son utilité principale est donc d'empêcher un personnage de s'écrouler sous un trop gros encombrement.

Chaque sac possède une limite de poids (le poids maximum que l'on peut mettre dedans), calculée comme suit : 2D6+6 x 100 d'*Encombrement*. De plus le *Sac de Légèreté* ne peut contenir ni créature vivante, ni objet de plus de 30 cm dans sa plus grande dimension.

Sac de Middenheim : A l'origine, il était fabriqué par les Sorciers de Middenheim, mais le concept a été copié partout et il est maintenant relativement répandu.

Le *Sac de Middenheim* possède toutes les propriétés du *Sac de Légèreté* (sauf la limite de poids qui est de 2D6+3 x 100 d'*Encombrement*) ; en plus, le sac est parfaitement résistant aux feux non magiques et imperméable à l'eau ; il n'offre pas de protection contre les écrasements et autres mauvais traitements. Il est donc très utile pour la protection des objets délicats, en particulier des matériaux écrits.

Sac de Ressource : Ce petit sac, semblable à une sacoche, est généralement en cuir rigide, avec des surpiqûres croisées très serrées. Une fois par jour, un enchanteur possédant ce *Sac de Ressource* peut en sortir les composants pour un seul sort, quel qu'il soit.

Les composants doivent être employés dans les 5 rounds, sinon ils tombent en poussière. Un seul jeu de composants, suffisant pour lancer un seul sort, peut en être sorti chaque jour.

Objets Rares et Particuliers

Ces objets magiques n'ont que peu de chances d'être découverts pour plusieurs raisons. Certains sont uniques, n'ayant été créés qu'en un seul exemplaire. Certains ont révélé des effets secondaires malheureux et leur production fut arrêtée. D'autres étaient des réussites, mais les objets furent volés et leurs créateurs abattus, et le secret de fabrication s'est éteint avec eux. D'autres encore étaient tout simplement ratés ; ils peuvent avoir une certaine utilité mais sans être ce que le sorcier enchanteur attendait et ils n'ont donc pas été reproduits de façon intensive. Un ou deux ont été créés par des sorciers qui voulaient se venger de gens qui les avaient roulés ou contraints. Dans tous les cas, ces objets ne sont pas de "conception standard", ce que reflète leurs faibles apparitions. Utilisez 1D100 pour déterminer dans la table ci-dessous la nature de l'objet rare ou particulier découvert.

Objets Magiques Rares et Particuliers

1D100	Objet Magique
01-10	Anneau de Compréhension
11-31	Bourse Dentée
32-43	Dague des Halfelings
44-54	Harnais du Courage
55-72	Lanterne des Jours
73-81	Loupe de Détection
82-89	Lyre Mélodieuse
90-00	Sable de Projection

Anneau de Compréhension : Cet anneau permet au porteur d'acquérir l'*Alphabétisation de sa Propre Langue*, s'il ne l'avait pas déjà. 50% de ces anneaux accordent la connaissance des formes écrites et parlées de 1D3 autres langues — consultez le livre de règles pour déterminer ces autres langues, en les choisissant ou aléatoirement.



Bourse Dentée : Ce type d'objet n'est désormais plus rare dans L'Empire, car de riches marchands payent bien les Sorciers pour qu'ils en fabriquent. Une *Bourse Dentée* ressemble à une ordinaire bourse de cuir munie de cordons. Si quelqu'un d'autre que son propriétaire légitime tente de l'ouvrir et de s'emparer de l'argent qu'elle contient, des rangées de dents très acérées apparaissent à l'intérieur et mordent la main du voleur. La morsure initiale cause 1 Point de Dommage, quelle que soit la protection, même s'il s'agit de gantelets métalliques (car les dents magiques ne sont pas arrêtées par le métal). Les dents s'accrochent à la main pendant 1D6 rounds, elles mordent et aspirent le sang ; la victime encaisse 1 Point de Blessure automatique à chaque round. Pendant tout ce temps, la *Bourse Dentée* crie *« Au Voleur ! Au Voleur ! »* à un volume presque assourdissant.

Lorsqu'une *Bourse Dentée* est volée à son propriétaire, elle s'accorde lentement à son nouveau possesseur sur une période de 7 jours, pendant lesquels la personne doit la porter continuellement. Après la semaine complète, elle reconnaît son nouveau possesseur comme étant son propriétaire légitime.

Des rumeurs circulent sur l'existence de *Sacs Dentés* et de *Sacoches à Crocs*, certains ayant même des dents venimeuses, mais leur existence n'a jamais été établie avec certitude... jusqu'à présent.

Dague des Halfelings : Ces objets rares furent réalisés par un Sorcier de L'Empire mort depuis longtemps et qui était connu pour l'agressivité de ses domestiques Halfelings. La Dague des Halfelings ne montrera ses propriétés magiques que dans les mains d'un Halfeling ; pour les autres, elle sera simplement considérée comme arme magique contre les



créatures qui ne peuvent être affectées que par celles-ci. Elle n'a que la taille d'une dague, mais dans les mains d'un Halfeling, elle agit comme une épée normale, avec un bonus supplémentaire de +10 à la **CC**.

Harnais du Courage : Taillé dans un cuir brun de la meilleure qualité, garni de mithril bleu durci, ce harnais est très recherché par les possesseurs de chevaux de guerre. Il s'ajuste sur n'importe quel cheval et, une fois cela fait, l'animal est complètement immunisé contre la *Peur*, qu'elle soit provoquée par le feu ou toute autre chose (par exemple le sort *Panique*). Le cheval reste sensible à la *Terreur*.

Cet objet ne peut être utilisé que sur des chevaux — Les Pégases, entre autre, ne sont pas affectés.

Lanterne des Jours : Cette lanterne décorée en bois sombre éclaire comme une lampe-tempête, mais l'huile ne brûle que très lentement ; une pinte alimentera cette lanterne pendant 1D4 jours.

Loupe de Détection : Cela ressemble à une loupe montée sur une longue poignée d'ivoire.

Mais elle ne grossit pas les objets que l'on regarde à travers elle ; au lieu de cela, l'utilisateur voit toutes les illusions créées par des sorts d'illusionniste de niveau 1-3 telles qu'elles sont réellement. Un Illusionniste qui se déguise avec une *Apparence Illusoire*, par exemple, sera vu sous sa forme originale et s'il tente de dissimuler ses activités avec *Action Secrète*, elles resteront visibles. La loupe doit cependant être tenue en mains pour servir ; les deux mains étant nécessaires à l'incantation des sorts, il n'est pas possible de se servir de la loupe pour voir un Illusioniste et lui lancer un sort. Par exemple , quelqu'un d'autre doit tenir la "loupe de détection" pour l'enchanteur.

Lyre Mélodieuse : Dans les mains d'une personne compétente dans l'utilisation de la lyre, ce splendide instrument joue des mélodies magnifiques et obsédantes, ce qui accorde à son utilisateur un bonus de +20 pour trouver du travail comme *Bateleur* et à tous ses Tests de *Quémandage*.



Sable de Projection : On pense que cette substance rare est enchantée par des sorciers de Cathay ; dans L'Empire, sa technique de fabrication reste incompréhensible. La poussière magique est habituellement placée dans une fiole ou un sachet hermétique, qui en contient suffisamment pour 1D4 utilisations. La valeur d'une cuillère à café tenue en main peut être lancée jusqu'à 12 mètres et, à partir du point d'impact, un nuage de sable se développe sur un rayon de 4 mètres. Toutes les créatures dans cette zone sont aveuglées pendant 1D6 rounds ; pendant ce laps de temps, elles subissent une pénalité de -25 à leur **CC** et elles ne peuvent ni tirer de projectiles ni lancer de sorts.



Une Campagne Complète et des Suppléments de Règles



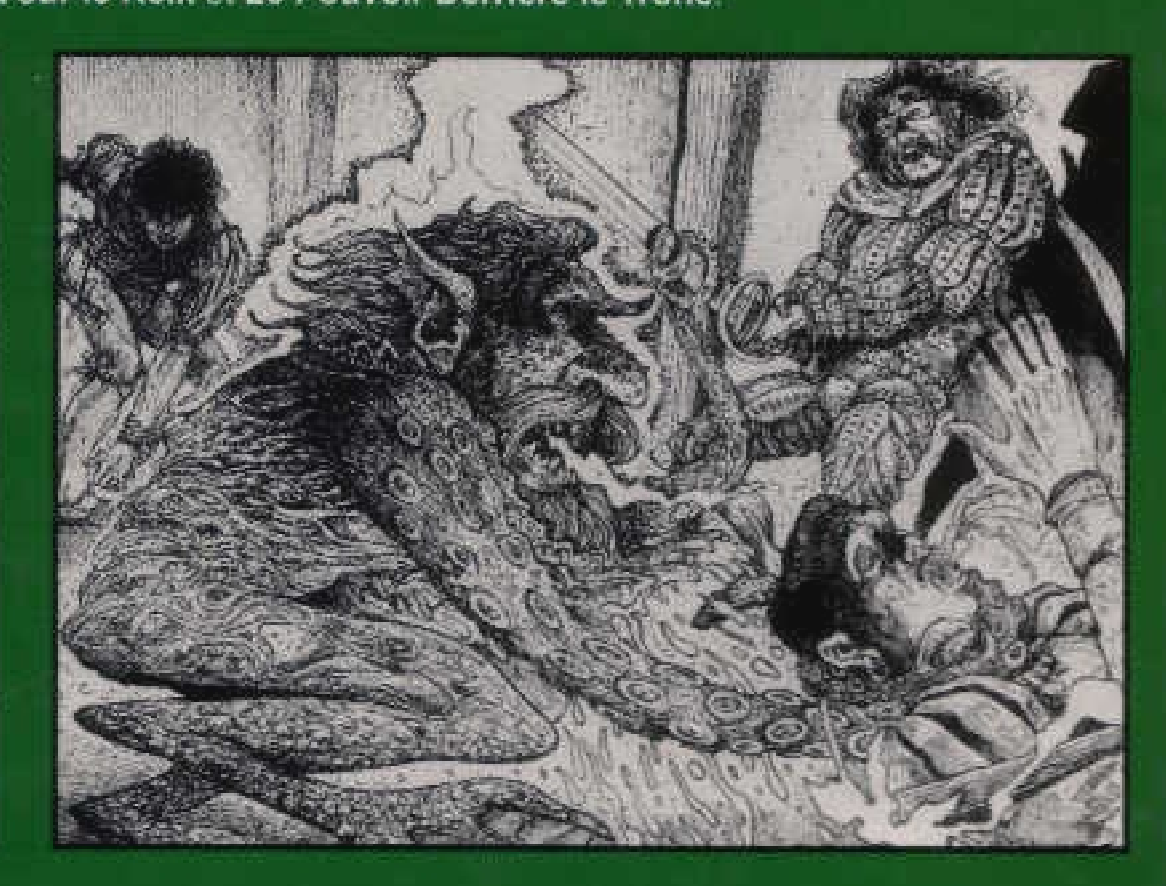
Quelque chose s'agite. Les esprits déchirent les barrières entre leurs mondes et le nôtre. Ils rampent de sous le manteau de Mórr et retournent au pays des vivants, avec des intentions inconnues. Au-delà du royaume des possibilités, le mort ne restera pas mort...

Repose Sans Paix est une campagne complète pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**. Les personnages doivent combattre les forces conjuguées du Chaos et des Mort-Vivants pour retrouver un corps - un corps qu'ils doivent enterrer afin que son fantôme n'ait plus à arpenter la terre.

Après être entrés en contact avec le monde des esprits, les personnages parviennent à la terrifiante conclusion de la campagne, dans une maison de plus de 200 ans, où ils doivent triompher de l'Horreur qui Hante, ou être enfermés pour toujours dans le royaume de Morr.

Ce livre contient aussi 24 pages de règles de combat, de sorts et d'objets magiques inédits, ainsi que *Les Raisins de la Colère*, un scénario conçu pour servir de lien entre **Mort sur le Reik** et **Le Pouvoir Derrière le Trône**.





La Campagne **Repose Sans Paix** est une compilation de scénarios parus dans le magazine *White Dwarf*, plus une aventure écrite spécialement et de nouveaux matériaux pour tous les joueurs de **WJRF**.



ISBN : 2-7408-0008-8

Un supplément pour



SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
Ltd NOTTINGHAM

DESCARTES ÉDITEUR

Edition Française : Jeux Descartes 1, rue Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15